

Grimório



MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
INAPROPRIADO
PARA MENORES DE
16

Marcelo Del Debbio

20
system

**Sistema
Daemon**

Orbe de Marte

Spiritum

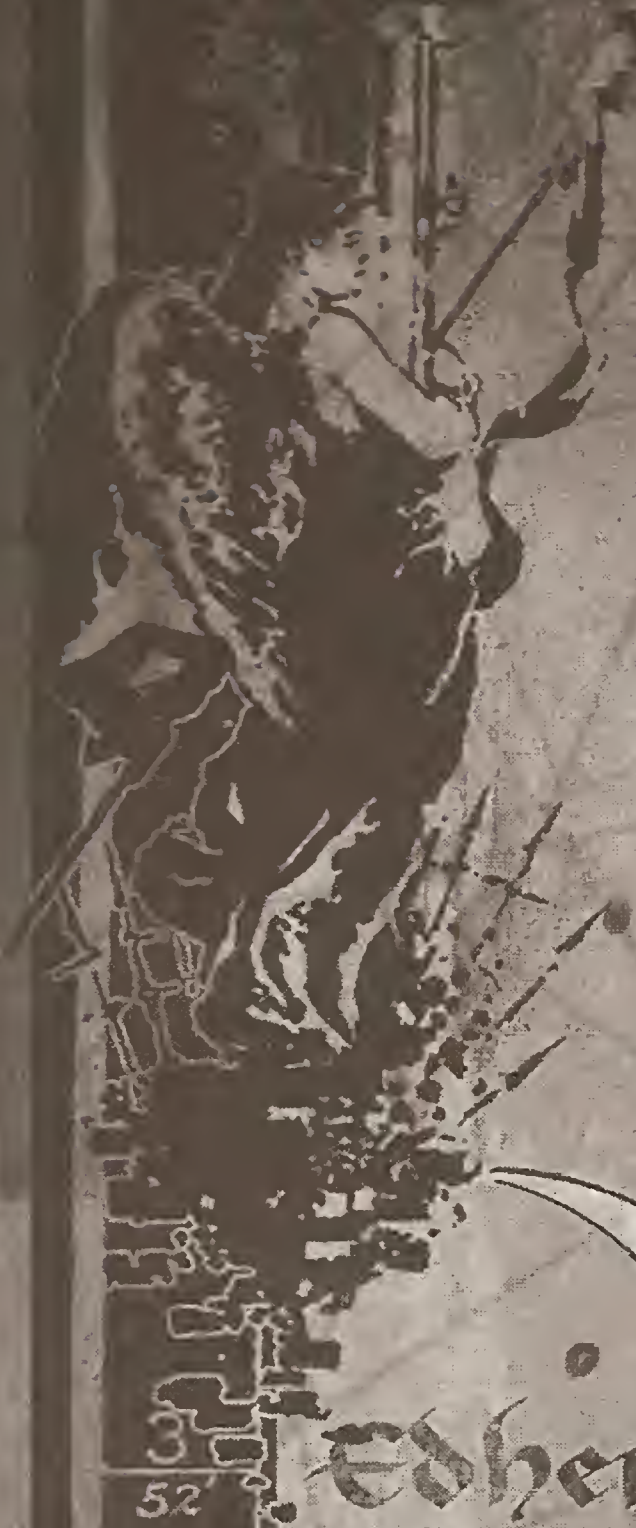
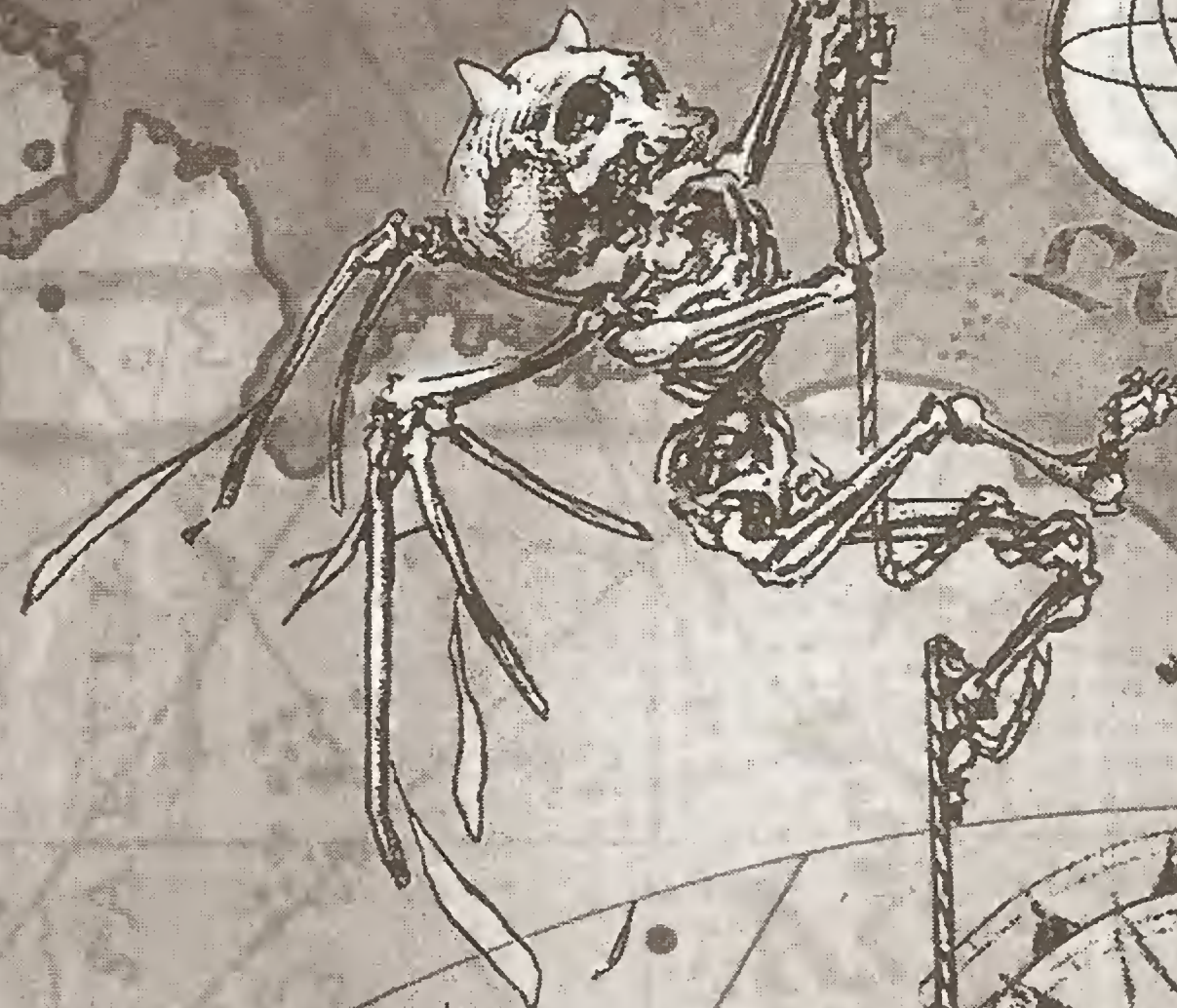
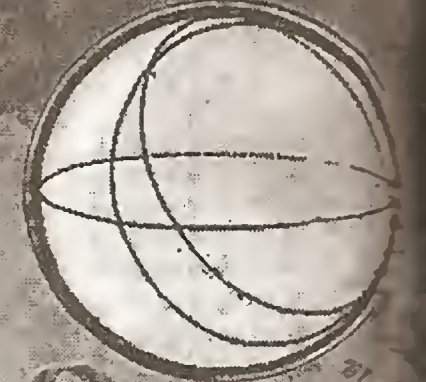
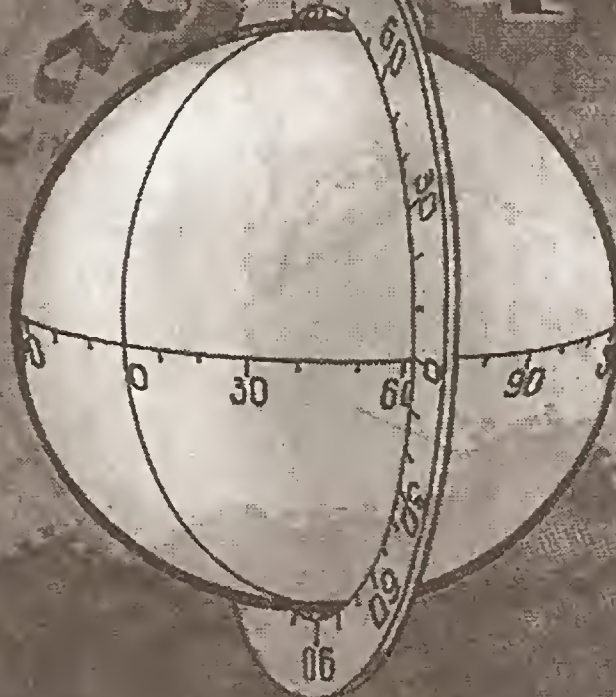
Paradisus

Edhen

Terra

Arca

Cum





Limbo



Tenebra

Inferno

Orbe de Venus

Gregorio & Vanessa



Grimório

Daemon Editora

FAX: (11) 3675-1860

e-mail: daemon@daemon.com.br

www.daemon.com.br

Grimório

Criação: Marcelo Del Debbio

Desenvolvimento: Marcelo Del Debbio, Norson Botrel

Revisão: Fabrício "GiZmo"

Capa: Evandro Gregório

Arte: Joe Prado, Yes Cabrita, Cristiano Rodrigo, Alexandre Xavier, Alex Sanders.

Diagramação: Daemon Editora

Fotolitos: Daemon Editora e Paper Express

Impressão: Quebecor World

- À Luciana Bacci, por me ajudar com os encantamentos mais perigosos.
- À Carol, por toda a ajuda e consideração.
- A Samyaza, Hermes, Enoch, Salomão, Ovídio, Abramelin, Agrippa, Paracelsus, Dante Alighieri, John Milton, John Dee, Edward De Vere, Pierre Grimaldi, Aleister Crowley e Anton La Vey por toda a base de pesquisa que resultou nesta obra.
- Ao Marcelo Cassaro por toda a ajuda e apoio, desde o início.
- JM Trevisan, Katabrok e o pessoal da Dragão Brasil.
- A Douglas, Mauro, Iano e Débora da Devir.
- Ao Douglas3 por nos ajudar na conversão das magias para D20.
- A Klink, Silvana e pessoal da Gibiteca Municipal Henfil.
- A Carlos Frederico, Richard Garrell e Antônio Shaftiel, pelas ótimas sugestões.
- A Guilherme Moreno, Marcelo Telles, Jamil Kender e Albano por toda a ajuda e divulgação via internet.
- A Ricardo Augusto, Cristiano Rodrigo, Alex Filó, Lukas Sazaki, Ricardo Grego, Fernando Bacci, Luis Santori, Mr. Kanter, Lucas Butcher, Arytyanne.
- A todos os meus amigos da internet que responderam à minha pesquisa sobre o lançamento deste livro (muito numerosos para citar... vocês sabem quem vocês são!).

Desaconselhável para menores de 16 anos
ou pessoas com QI menor que 80.

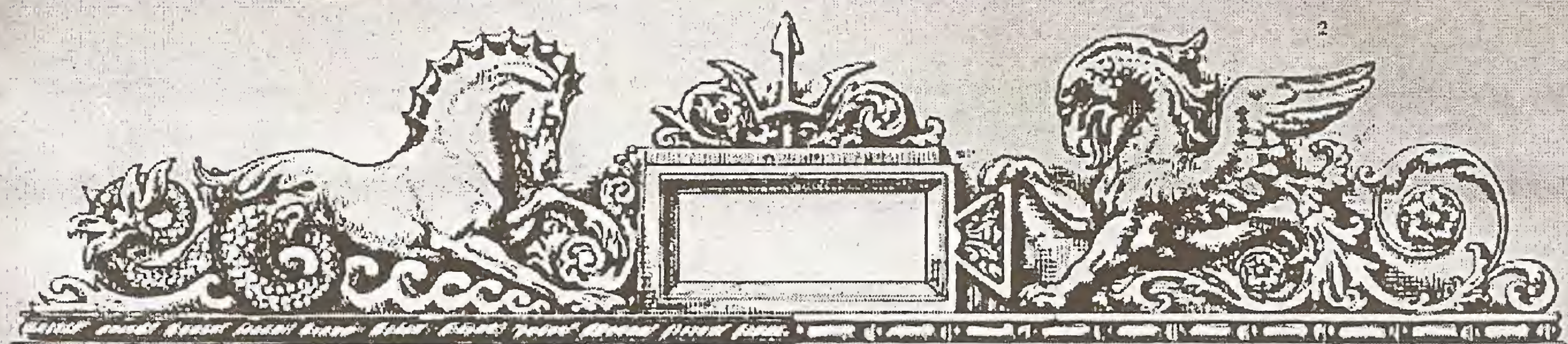
Se você tem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:

Email do Autor: mxyzplk@daemon.com.br

Email da Editora: daemon@daemon.com.br

visite nosso site: <http://www.daemon.com.br>

(c) 1995, 2002 Daemon Editora. O Sistema Daemon@Daemon Editora e compreende todos os livros lançados pela editora até publicação desta obra bem como as publicações futuras. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste livro poderá ser apropriada e estoca em sistema de banco de dados ou processo similar em qualquer formato ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação etc. sem a permissão por escrito dos detentores do Copyright.



Esta é uma obra de ficção.

Apesar de muitos dos rituais citados neste livro terem sido extraídos de lendas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais como são aqui descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes.

Mesmo os eventos, agências, sociedades secretas e personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional.

Este é apenas um jogo.

A realidade é muito pior.

Marcelo Del Debbio

A Magia



definição de magia segundo D.J. Conway, autor do livro *Magick of the Gods and Goddesses*, é o efeito de se retirar energia de um outro plano de existência e, manipulando essa energia através de vibrações, pensamentos e Rituais, realizar efeitos que seriam considerados impossíveis de outra maneira.

A Cabala

Existem duas tradições cabalísticas na cultura ocidental; a Cabala Judaica e a Cabala Hermética. Ambas as doutrinas possuem muito em comum, sendo os nomes dos deuses, das ramificações e da numerologia envolvidos os mesmos.

A lenda judaica traz a origem da cabala nas escrituras do antigo testamento, dizendo que Deus entregou a cabala a Moisés no alto do monte Sinai.

Para os aesiros, ou arianos, a origem da Árvore da Vida remonta aos antigos nórdicos. Segundo as lendas, Odin foi o primeiro a descobrir a Árvore Sagrada Yggdrasil e a Roda dos Nove Mundos, responsável pela circulação da energia mística entre os planos de existência.

Segundo os estudiosos nórdicos, a Árvore ramifica-se em todos os planos de existência: Aasgard (lar dos deuses), Alfheim (lar dos elfos, considerado por muitos apenas como um semi-plano que liga a Terra à Paradísia), Vanaheim (lar dos vanires, também considerado um semi-plano entre a Terra e Paradísia), Midgard (a Terra), Svartalfheim (Sonhar), Nidavellir (Arcádia), Jotunheim (a Terra dos Gigantes), Hel (Inferno), Arkanun e Niflheim (Infernun).

Após a descoberta da Árvore da Vida, em Paradísia, alguns anjos da Cidade de Prata foram enviados a Aasgard para estudar Yggdrasil. Junto a Hermes e seus filhos, onze anjos analisaram e descobriram os poderes da Árvore dos Mundos e cada um deles se tornou responsável por um ramo da árvore. A ela foi dada o nome de **Quabal** e dez desses anjos denominaram-se *sephirah* (plural *sephiroth*). Eram eles Keter (a coroa), Hochma (a sabedoria), Binah (a compreensão), Hesed (a misericórdia), Giburah (a força), Tiferet (a beleza), Netzach (a vitória), Hode (o esplendor), Yesode (a fundação) e Malkuth (o reino). Esses *sephiroth* estão dispostos de acordo com o diagrama da Árvore Cabalística.

O Livro da Formação (*Sepher Yezirah*) é uma coleção de versos escritos no século VI, onde a palavra *sephiroth* aparece pela primeira vez; para os sábios, o *Sepher Yezirah* é apenas um resumo dos ensinamentos antigos da tradição judaica. O livro detalha a criação do universo e a Roda dos Mundos relacionando-os às letras do alfabeto hebraico. O *Sepher* é um livro complexo, cujo sentido só é completo quando se estuda o Tarot em conjunto com suas escrituras.

Durante a Idade Média, as tradições cabalísticas adicionaram o estudo da Gematria ao estudo da Árvore Cabalística. Gematria, de acordo com Donald Michael Kraig e outros autores, é um método de se associar números para cada letra do alfabeto hebraico; palavras de mesma soma estariam, então, associados de alguma forma.

Durante o século XIII, outros escritos cabalísticos apareceram na França. Chamado *Sepher-ha-bahir*, esta foi a primeira obra a mencionar a "Árvore Sagrada" e a associar as Formas e Caminhos à vontade divina.

Após Isaac, o cego de Narbonne, compilar o estudo dos dez *sephiroth* e dos trinta e dois Caminhos, a cabala passou a ser o centro de estudos das ordens místicas. Durante o século XIV, o Arcanorum comentou a possibilidade de existir um décimo primeiro *sephirah*, conectando a Árvore à outros dez *sephiroth* negativos, através do demônio Chorozon.

A versão tradicional moderna da Árvore da Vida aparece como no diagrama ao lado e originou o sistema de magia de Arkanun/Trevas, considerado um dos melhores sistemas de simulação de Rituais já desenvolvidos.

Os Triângulos e as Formas

A Árvore da Cabala está dividida em três triângulos, cada um compreendendo três *sephiroth*. Esta divisão foi proposta durante o século XIV, mas passou a ser efetivamente utilizada após o estudioso do ocultismo John Dee (1527-1608) descobrir as chaves enochianas, enquanto trabalhava com a Golden Dawn. Essas chaves, também chamadas de chaves prateadas devido à sua ligação com os anjos de Paradísia, nada mais eram que as combinações de Formas e Caminhos utilizadas pelos sábios herméticos desde a Idade das Trevas.

Criar

O primeiro triângulo, chamado de Triângulo da Criação, compreende os sephiroth Keter, Hochma e Binah.

Keter simboliza os deuses da criação, responsáveis pela existência e manutenção do universo e os princípios do supremo. Os deuses relacionados a Keter mais conhecidos são Metraton, Ymir, Chronos, Gaea, Brahma e Shiva.

Hochma, às vezes chamado Chokmah, representa os deuses paternos, detentores do poder patriarcal. Os deuses relacionados à Hochma mais conhecidos são Zeus, Poseidon, Hades, Amon, Thot, Odin e outros.

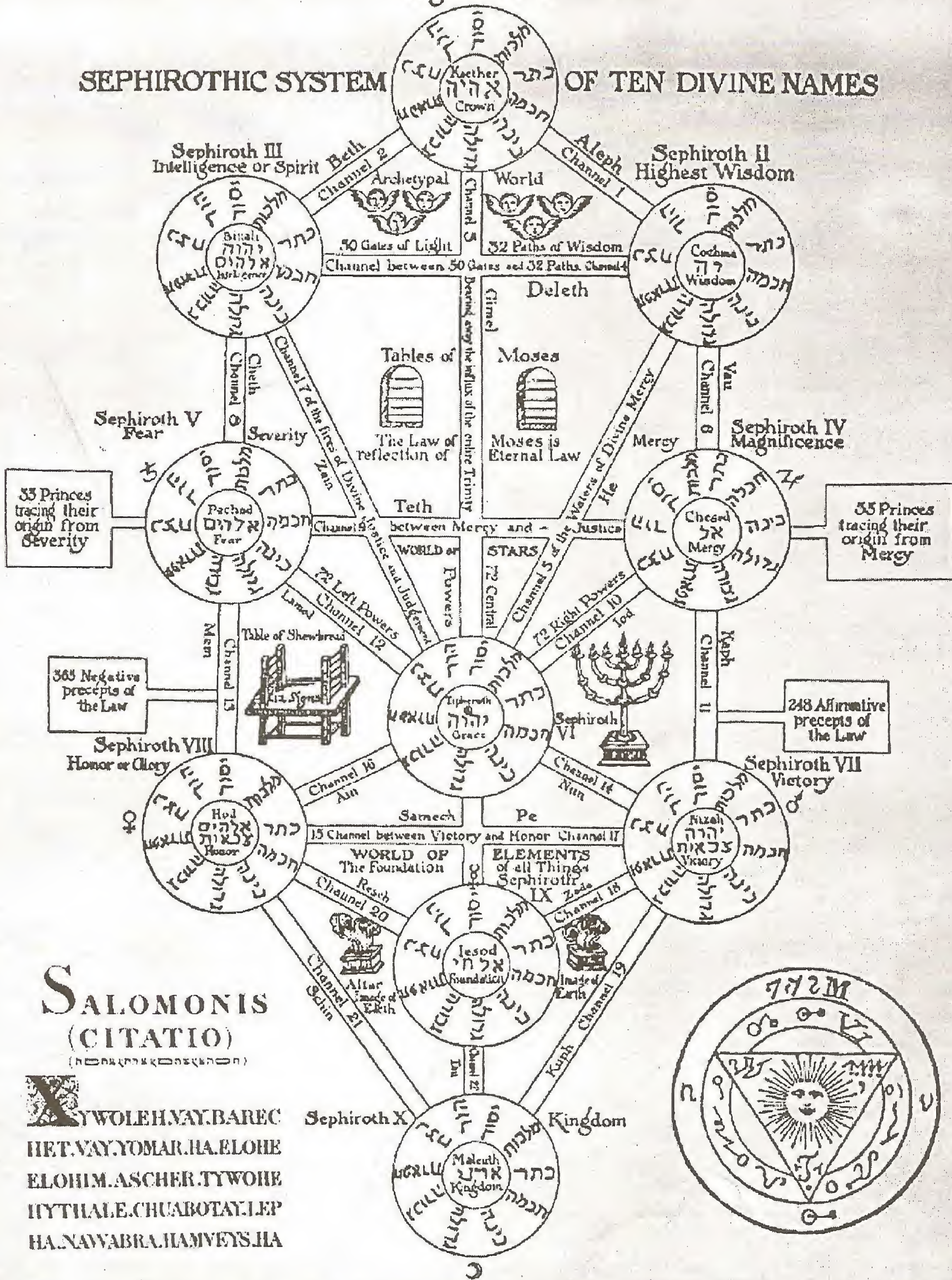
Binah representa a mãe celestial e os poderes do matri-arcado. Representa as deusas da criação femininas, como Ísis, Hera, Frigga, Demeter, Tiamat e Hecate.

Os três *sephiroth* formam o mais alto triângulo cabalístico, responsável pela Forma Cabalística da Criação.

HORIZON OF ETERNITY

Sephiroth First
Highest Crown

SEPHIROTHIC SYSTEM OF TEN DIVINE NAMES



Entender

Os três *sephiroth* centrais formam o Triângulo da Compreensão, ou do Entendimento e incluem os *sephiroth* Hesed, Giburah e Tiferet.

Hesed representa o grande amor, a piedade e a glória. Seus deuses principais eram os que representavam a justiça divina e imparcial, como Forseti, Heimdall, as Nornes, Tyr, Osíris, Bhahma (a face justa) e outros.

Giburah representa a força através da justiça. Também representa os deuses da guerra e das batalhas em todas as principais culturas. Os deuses relacionados à Giburah são Thor, Ares, Hefæstus, Kali e Horus, entre outros.

Tiferet, ou o *sephirah* central, representa o amor, a harmonia e a majestade. A ele estão relacionados os deuses do sol, curandeiros ou iluminados: Osíris, Apolo, Helios, Adonis, Bran, Amaterasu, Mitrás entre outros.

Controlar

Os três *sephiroth* baixos formam o Triângulo do Controle, ou Astral e compreendem Netzach, Hode e Yesode.

Netzach representa a vitória e a conquista através da sedução. A ele estão relacionados os deuses e deusas do amor, como Afrodite, Hathor, Ishtar, Nike e Cerridwen.

Hode representa o esplendor e o controle através da verdade. Os deuses relacionados a este *sephirah* são os professores ou mensageiros, como Bragi, Hermes, Anubis e Ogma.

Yesode representa o controle através da ilusão e dos encantamentos e está relacionado aos deuses lunares como Nana, Diana, Ganesha, Selene e outras.

O último *sephirah* chama-se **Malkuth** e representa o reino da Terra, que recebe todas as influências das Formas de magia. É Malkuth que governa e influencia os Caminhos em suas formas mais básicas e primitivas e a ele estão relacionados os deuses da fertilidade, como Freya, Marduk, Cernunnos, Demeter e outras.

Entre cada um desses *sephiroth* está um *Path* (Caminho), em um total de 22 *Paths*, representados por um anjo e por uma carta de Tarot específica. Cada um desses Caminhos corresponde a uma ordem de magos na Cidade de Prata e os 32 arcanos resultantes da Árvore deram origem à formação das primeiras ordens do Arkanun Arcanorum.

Tipos de Magia

Existem basicamente dois tipos de magia cabalística. Uma delas inclui retirar energia diretamente do plano existencial anterior ao que a pessoa reside através de ondas vibratórias, gestos e pensamentos específicos. No caso do planeta Terra, essa energia é retirada de um plano chamado Arkanun (ou *Ark-a-nun* na grafia original), o mais próximo nos planos astrais e espirituais.

O segundo método consiste em utilizar o próprio corpo como um canalizador de energias de uma entidade exterior, a fim de realizar efeitos místicos.

Caminhos de Magia

Os Caminhos de magia são derivados dos elementos, das essências e da manipulação específica de cada tipo de energia dentro das Formas. Estão divididos, para fins de estudo, em três grandes grupos:

Caminhos Elementais

Ao contrário do que muita gente pensa, existem seis elementos primordiais da natureza e não apenas quatro. A razão pela qual a maioria dos leigos imagina que existam quatro elementos deve-se à sua representação geométrica dentro de um plano. Na Idade Média, quando um alquimista necessitava desenhar os elementos, bastava a ele associá-los aos

pontos cardeais, assim sendo, o norte seria Terra, o oeste, Água, o sul, Ar; e o leste, Fogo.

Os dois elementos que faltavam (Luz e Trevas) deveriam ser desenhados ACIMA e ABAIXO do papel, tornando sua representação complexa na época.

A disposição correta dos elementos dentro de um traçado está no chamado Selo de Salomão, confeccionado pelo grande mago Salomão quase um milênio antes da vinda de Christos (mostrado ao lado). O Selo de Salomão consiste em uma estrela de seis pontas, cada uma representando um dos seis elementos.

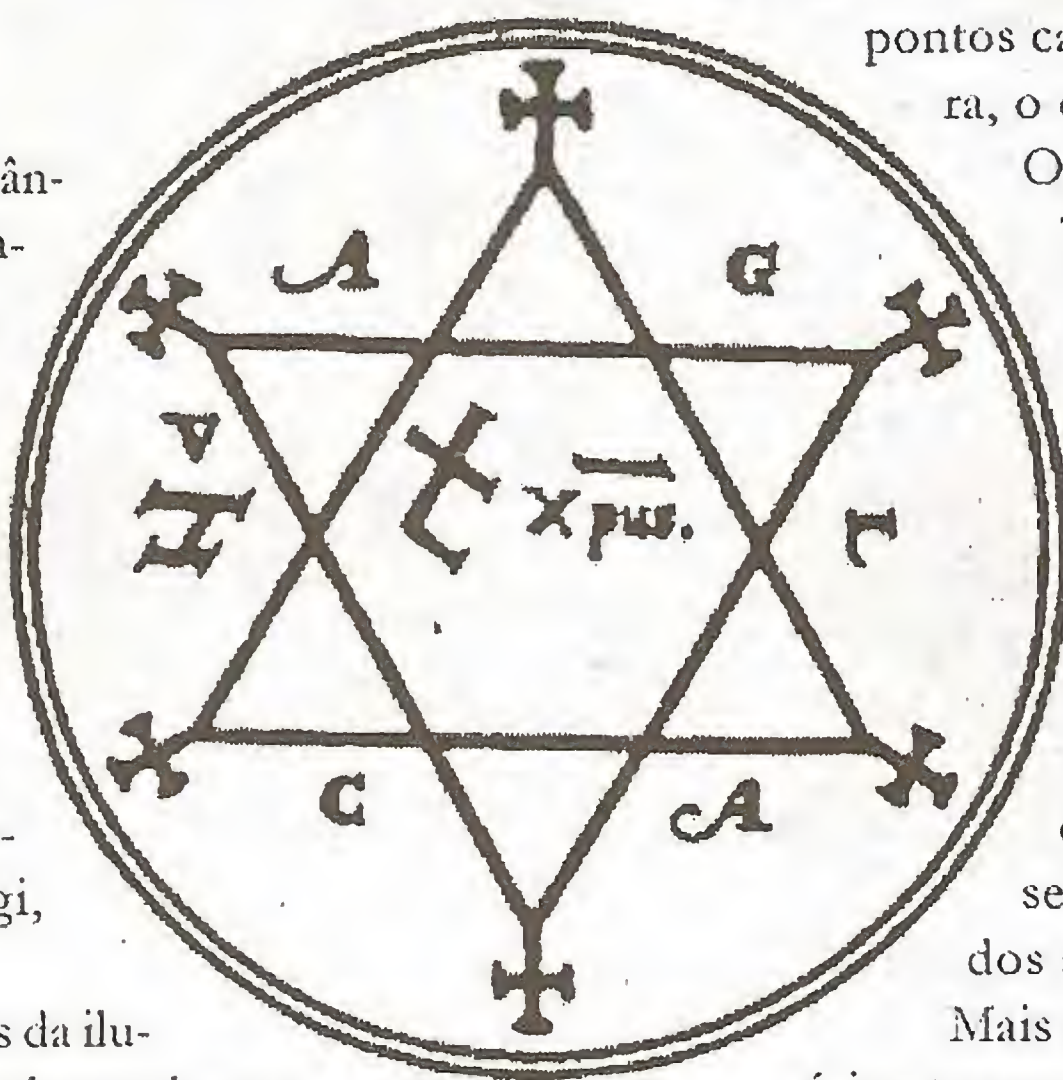
Mais tarde, durante o Renascimento, quando vários textos de Salomão foram encontrados, algumas ordens passaram a adotar cinco elementos: Água, Fogo, Ar, Terra e Luz; às vezes chamada Espírito por sua ligação com os espíritos iluminados. Essa notação é adotada em boa parte dos livros e tomos medievais. Estas ordens afastaram-se do Caminho das Trevas por ligá-lo aos vampiros e demônios que dele se utilizavam.

Somente no século XVI o Caminho das Trevas voltou a ser observado sob o ponto de vista "científico" pelos magos e algumas escolas permitiram a seus adeptos o estudo do Caminho Arcano das Trevas.

Os Caminhos Arcanos da Vida

Estes Caminhos eram utilizados pelos magos celtas não ligados à ordem de pensamento hermético. Ao invés de estudarem os elementos e a astrologia, os druidas pesquisavam a ligação entre a magia e a natureza, estudando os Caminhos dos Animais, Plantas e Humanos.

Muitas ordens drúidicas tinham Caminhos Elementais como seus Caminhos Secundários e criaram belos efeitos místicos da combinação dos Caminhos Vitais com os Caminhos Elementais, durante o século V.



Quando os romanos conquistaram os reinos celtas, muitos dos magos da ordem hermética tomaram conhecimento destes novos Caminhos, que para eles eram conhecidos apenas como poderes de deuses relacionados às colheitas e aos animais, como Fauna (a deusa dos animais), Flora (a deusa das plantas), Demeter (a senhora das colheitas), Ceres, Júpiter (Zeus), Pan (controlador das vontades dos homens), Cernunnos (grande deus chifrudo das florestas), Bast (a deusa-gato egípcia), Poseidon (senhor dos animais marinhos) entre muitos outros.

Do século V ao século IX, o Arcanorum romano estudou os Caminhos vitais e suas combinações com os Caminhos elementais. Muitos demonologistas também fizeram diversas experiências com os Caminhos Vitais e seus Caminhos demoníacos. Os primeiros demônios familiares romanos e ingleses surgiram nessa época.

Os Arcanos Negros

Arcanos negros é o nome dado à ciência proibida dos Caminhos de Spiritum e Arkanun. Inicialmente desenvolvidos pelos magos assírio-babilônicos, os arcanos negros lidam com o controle das forças invisíveis e das forças demoníacas, sempre malvistas pelos Grão-Mestres das Ordens de magos.

Estes Caminhos eram ensinados apenas aos mais graduados de cada escola, após passarem por testes rigorosos de confiança, garantindo assim que o conhecimento negro não fosse passado para mãos indignas.

Por outro lado, esses Caminhos foram muito desenvolvidos no norte da África, entre os xamãs e feiticeiros das tribos africanas localizadas próximas do Mediterrâneo. No chamado Continente Negro, os Caminhos de Spiritum e Arkanun foram desenvolvidos pelos feiticeiros das vilas (chamados *asima*).

Na Europa, o Caminho dos Espíritos só passou a receber um tratamento especial após a publicação do *Livro dos Espíritos*, no século XIX. Antes desse período, os Caminhos de Spiritum e de Arkanun eram frequentemente confundidos pelos médiuns e pelos conjuradores europeus.

A combinação entre os Caminhos de Arkanun e Spiritum ficou conhecida como **Necromancia**, ou o estudo dos mortos.

Metamagia

É o Caminho de magia mais recente, descoberto no início das grandes navegações. Muitos alegam que os maias, aztecas e incas possuíam grande domínio sobre este Caminho, mas muito de sua cultura foi perdida, destruída ou roubada pelos exploradores espanhóis.

A Metamagia é o Caminho que lida com a própria arte da magia e com os mecanismos místicos.

Antes deste período, muitos Rituais que não conseguiam ser duplicados ou transformados em magia espontânea utilizavam conceitos de Metamagia.

Desde seu descobrimento, muitos sábios especializaram-se no estudo deste Caminho, que assume características diferentes para cada mago. Sabe-se que a Metamagia lida com os planos de existência, as dimensões físicas e astrais, o fluxo de energia mística e a própria Roda dos Mundos.



Regras de Magia



laro que esta é apenas a explicação teórica da magia. A magia verdadeira funciona de uma forma muito mais complexa e sutil (o que não seria nem um pouco interessante do ponto de vista narrativo e para criar aventuras em um jogo de RPG). A magia, no Sistema Daemon, funciona como um Aprimoramento. Caso seu personagem gaste pontos de Aprimoramento em Poderes Mágicos, ele será capaz de realizar efeitos místicos de acordo com os Focus que escolheu ou de acordo com os rituais que possua em seu grimório.

Para isto, começará o jogo com pontos de Focus para escolher entre as Formas e os Caminhos de magia e com um grimório com determinado número de Rituais.

Para utilizar as regras do Sistema D20, você precisa do LIVRO DO JOGADOR, editado pela Wizards of the Coast. Este livro não traz nenhuma regra para magias neste sistema, de acordo com os termos de licença Open Gaming License 1.00

Nomenclatura

No Sistema Daemon, usamos a seguinte denominação para descrever uma magia: a Forma seguida dos Caminhos apropriados, seguidos do valor de Focus Total (resultado da soma da Forma + Caminho). Combinações de Formas e Caminhos são colocados separados por uma barra.

Quando dentro de um texto, essas nomenclaturas aparecem entre parênteses.

Criar/Entender Humano/Água 3
Criar Fogo/Ar/Trevas 5

Formas e Caminhos

Cada personagem mago começa o jogo com determinado número de Pontos de Focus (de acordo com o Aprimoramento escolhido) para distribuir como desejar e Pontos de magia, que serão explicados mais adiante.

Os Personagens começam com todas as Formas em ZERO e Caminhos em NULOS e distribuem os Focus como desejarem. A única restrição no gasto dos Pontos de Focus é que um personagem não pode ter mais do que Focus 4 em um único Caminho (Formas podem avançar até Focus 10).

Mas qual a diferença entre ZERO e NULO?

Essa distinção funciona na hora de somar as Formas + Caminhos. Quando seu personagem possui 1 Ponto de Focus em Água, ele possui automaticamente Criar Água 1, Entender Água

1 e Controlar Água 1 (pois o Focus em Formas é igual a Zero). Já um Caminho NULO não existe! Se o seu personagem possui apenas Criar 2 e nenhum Ponto em Água, ele NÃO pode realizar nenhum efeito que envolva Água.

O primeiro Caminho Elemental que seu mago aprender será considerado seu **Caminho Elemental Principal** (mesmo que não seja o de maior Focus). Considera-se que o mago obtenha uma afinidade mística com tal elemento e, de certa forma, sua escolha influenciará nas chaves mágicas de seus futuros Rituais.

Após essa escolha, o personagem não pode mais aprender o Caminho Elemental Oposto e também NÃO poderá mudar seu Caminho Elemental Principal posteriormente. Os Caminhos Opostos são os seguintes: Fogo e Água; Ar e Terra; Luz e Trevas.

Não existem Formas opostas.

Ex: Lukas Szachmary possui 11 Pontos de Focus, sendo um grande mago. Ele decide que seu Personagem possuirá 3 pontos em Fogo, 1 ponto em Terra e 2 pontos em Humanos e escolhe Criar 1 e Controlar 4. Seu Caminho Elemental Principal é o do Fogo.

Lukas poderá ter acesso aos seguintes rituais: Entender Fogo 3, Criar Fogo 4, Controlar Fogo 7, Entender Terra 1, Criar Terra 2, Controlar Terra 5, Entender Humanos 2, Criar Humanos 3, Controlar Humanos 6, bem como a todas as combinações secundárias que envolvam duas Formas ou dois Caminhos.

Pontos de focus

O Focus é a medida de energia mística proveniente da Roda dos Mundos e utilizada para medir o poder dos Rituais. O valor de Focus indica o quão complexo e difícil de se realizar um Ritual é. Quanto maior o valor do Focus dentro de um Ritual, mais difícil é sua realização. Um Ritual de Focus 1 é considerado básico e pode ser conjurado por magos iniciantes, enquanto Rituais de Focus dez ou doze são verdadeiros prodígios da feitiçaria!

Via de regra, o valor total de um Ritual em Focus é a soma das Formas + Caminhos necessários para a realização daquele Ritual, não importa como o mago combine esses valores.

Para conjurar um cavalo, é necessário ter a Forma Criar e o Caminho Animal. O total de Focus para a realização deste Ritual é 5 (Criar Animal 5). Para conseguir realizar todos os passos deste Ritual corretamente, o mago pode combinar Criar 1 + Animal 4; Criar 2 + Animal 3; Criar 3 + Animal 2 ou Criar 4 + Animal 1. TODAS essas combinações permitirão ao feiticeiro realizar o Ritual. Basta que a soma de Forma + Caminho seja igual ou superior ao Focus do Ritual.

A única diferença entre estes métodos será na **maneira** como estes Rituais serão realizados (os fetiches, versos e gestos utilizados serão diferentes para cada mago).

Um feiticeiro que possua Criar 1 e Animais 4 provavelmente terá como fetiche ossos de cavalo, que arremessará no chão e, enquanto recita os versos do ritual, os ossos irão sendo encorpados, multiplicando-se e ganhando forma, músculos, carne e sangue. Em uma cena, todo aquele emaranhado de órgãos terá se moldado na forma de um belíssimo animal.

Já um feiticeiro que possua Criar 4 e Animais 1 provavelmente terá como fetiche para o mesmo ritual materiais para conjurar um círculo, como pêlos da crina de um cavalo, um pouco de terra de uma cocheira e uma ferradura. Com esses materiais, ele riscará no chão um círculo de conjuração de tamanho suficiente e, utilizando os elementos de invocação (versos e gestos), fará com que uma luminosidade surja dentro do círculo, tornando-se cada vez mais forte. Em uma cena, a luz azulada tomará a forma de um cavalo e, quando o feiticeiro arremessar a ferradura dentro do círculo, o ritual estará completo e o cavalo aparecerá.

Focus maiores em Criar implicam Rituais com círculos de invocação, velas e portais, enquanto Rituais com FOCUS maior em Animal implica em chamar um animal existente, ou realizar um “parto” de um potro em pleno ar, que em poucos minutos se transformará em adulto.

Dessa forma, no sistema Daemon, não existem dois Rituais iguais, pois eles são influenciados não apenas pelas habilidades, mas por todo o *background* do mago que o recita. Feiticeiros chineses realizam o mesmo Ritual de maneira muito diferente de druidas ou de satanistas ou de magos muçulmanos.

Magias Espontâneas e Rituais

Existem dois tipos de magias que um feiticeiro pode realizar.

A primeira é chamada de **ritual**. É a magia que o feiticeiro conhece, aprendeu e estudou, fazendo todas as anotações e manuscritos em seu Grimório. Os rituais podem possuir quaisquer Formas e Caminhos, MESMO QUE O MAGO NÃO OS POSSUA (um mago que não tenha nenhum Ponto de FOCUS em Ar pode realizar um Ritual de Vôo, desde que o possua em seu grimório e o tenha aprendido).

O mago pode realizar APENAS rituais que possua em seu grimório pessoal. E para adicionar um ritual, são necessárias dezenas de horas de estudos e experimentos (não se pode fazer isso de uma hora para outra).

A segunda é chamada **magia espontânea**. É a magia que o iniciado consegue realizar apenas com a força de seu conhecimento, sem ter nenhum tipo de anotações a respeito. Eles podem improvisar Rituais, mas utilizando SOMENTE as Formas e Caminhos que possuem (dessa maneira, apenas um mago que tenha FOCUS em Controlar e Ar pode conjurar de improviso uma magia de Vôo).

Importante: todas as magias espontâneas recebem uma penalidade de 1D em seu poder.



Combinando Formas e Caminhos

Caminhos e Formas podem ser combinados para os chamados Efeitos Secundários. O mago pode combinar Caminhos diferentes para gerar novos efeitos (por exemplo, pode combinar Ar e Luz para gerar Eletricidade) ou combinar Formas (pode acrescentar Controlar a uma Bola de Fogo para fazê-la seguir exatamente a direção que escolheu).

Para saber como vai funcionar o Focus resultante de uma combinação, basta utilizar o MENOR entre os dois Focus a serem somados (dentro de Formas e Caminhos). NÃO se pode somar os valores dentro das Formas e Caminhos!

Por exemplo, Criar 2, Controlar 4, Fogo 3 e Terra 1 podem ser combinados em um Ritual que seja equivalente a: Criar/Controlar 2 (Criar 2 é o menor Focus dentro das Formas) Fogo/Terra 1 (Terra 1 é o menor Focus entre os Caminhos).

Limites de Combinações

A combinação de Caminhos e Formas pode ser realizada pelo personagem, bastando para isso que o Jogador utilize a sua imaginação. Só para se ter uma idéia da quantidade de combinações possíveis, são 828 combinações de duas Formas e dois Caminhos, cada uma variando em até 14 níveis de Focus diferentes, totalizando 11.592 combinações. Como dentro de cada combinação existem cerca de 12 tipos de variações, o Sistema Daemon permite aproximadamente 140.000 combinações de magias diferentes!

Esse cálculo somente se refere a magias espontâneas, sem contar os Rituais e os Caminhos criados da combinação de três ou mais Caminhos. Neste livro (por razões óbvias de espaço), fornecemos apenas cerca de duzentos Rituais de magias espontâneas combinando uma Forma e um Caminho e deixamos todas as combinações a cargo da imaginação de cada Jogador e Mestre.

Como a Magia é realizada

Um Ritual mágico possui os seguintes componentes: o canalizador (mago), utilizando certas chaves místicas (gestos, fetiches ou mantras), irá impor sua força de vontade sobre a natureza (Ritual).

É composta de três fases:

Em **primeiro lugar**, o mago se concentra e mentaliza o efeito que deseja fazer. Com a concentração e o treinamento de sua mente, ele consegue criar uma Forma-Pensamento muito forte no Plano Astral. Nesta etapa da magia, ele ainda está reunindo energias. **Depois**, ele utiliza suas chaves místicas (versos, desenhos, rimas, mantras ou o que for necessário) para forçar uma "fusão" das realidades física e astral durante um breve instante. Nesse momento, ele canaliza as energias místicas do Plano Astral para a Terra. **Finalmente**, a Forma-Pensamento rasga o tecido da realidade, materializando-se no plano físico e criando o efeito desejado.

São estas etapas:

Mentalização do Efeito

O Jogador anuncia o que seu mago está fazendo. O Ritual precisa ser conhecido e o personagem precisa manter a concentração durante aquela rodada.

Chaves Místicas

Nesta etapa, verifica-se se o personagem possui Focus suficiente para realizar aquele efeito. Na parte de Caminhos, temos muitos exemplos disponíveis, mas eles não representam nem 1% do total de Rituais possíveis de serem desenvolvidos. Quando você for criar um Ritual que não esteja listado, deve comparar os efeitos máximos com os dados na tabela ao final do capítulo, relativos ao máximo de efeito por Focus.

Em seguida, é verificado se chaves corretas estão em sua posse. O Jogador precisa escolher quais serão os versos, gestos e objetos que utilizará para ativar cada Ritual. Essas chaves são chamadas fetiches. Sem eles é impossível canalizar a energia através dos planos e o efeito mágico não consegue reunir energia suficiente para atravessar a barreira entre o Astral e o Físico. Lembre-se que cada mago possui seus próprios ingredientes para a realização de um Ritual, mesmo que os efeitos sejam praticamente idênticos aos do feitiço conjurado por outro mago.

Shastiel quer criar um Ritual para escalar paredes. Uma boa chave mística para esse Ritual são teias de aranha.

Pontos de Magia

Por último é verificado se o personagem possui Pontos de magia suficientes para realizar o efeito. Os pontos são subtraídos do total disponível e gastos na canalização da magia.

Cada vez que um personagem deseja realizar uma magia, ele deve se concentrar, enquanto seu corpo age como uma bateria de descarga, reunindo esta energia mística e dissipando-a na forma de um efeito através dos fetiches, gestos e frases.

magias realizadas com Focus 1 e 2 requerem o gasto de 1 Ponto de magia por ativação; magias com 3 e 4 Pontos de Focus requerem 2 Pontos de magia por ativação; e, finalmente, magias com 5 e 6 Pontos de Focus requerem 3 Pontos de magia por ativação. Efeitos com 7, 8, 9 ou mais Focus requerem 4 Pontos de magia por ativação.

Esse acúmulo de energia é necessário para acionar os gatilhos de cada efeito místico, cada um deles exigindo maior concentração e esforço por parte do mago.

Esta energia mística fica próxima ao mago, que atua como uma bateria mística. Quando gasta, a energia se dissipa e o mago precisa reuni-la novamente. Esse é um processo natural, que demora cerca de 30 minutos por Ponto de magia.

Se Emmerich usar sua Magia para erguer uma parede de fogo com 2 metros de altura, para proteger uma passagem de um grupo de traficantes que o persegue (Criar Fogo 3), o mago somente recuperará esses 2 Pontos de Magia em uma hora. Até lá, caso não possua nenhum Ponto de Magia, não poderá realizar nenhum efeito sobrenatural.

Efeito

Finalmente, cria-se o efeito escolhido, dentro dos limites possíveis. Nesta etapa, as vítimas podem tentar contra-atacar magicamente o efeito, ou tentar escapar dele de alguma forma (fugindo, escondendo-se ou saindo da área de efeito). Usamos 3d6 rodadas como padrão, mas alguns Mestres costumam usar 10 rodadas como base; ou se o Mestre não quiser rolar dados, pode fazer o efeito durar um combate ou uma cena.

Duração

A duração de um Ritual depende da capacidade do mago de se concentrar e manter a Forma-Pensamento do feitiço no plano da Terra. Essa duração é efêmera, pois as forças que agem entre os planos são muito intensas. Para efeitos de jogo, pode-se assumir três casos:

Uma cena: se os Jogadores são mais experientes, o Mestre pode assumir que um Ritual funcione durante uma cena inteira, acabando com o efeito quando necessário para garantir o melhor efeito de narrativa.

Força de Vontade: o Mestre pode determinar que a magia ou Ritual permaneça ativo por WILL rodadas, dependendo do mago que realize o Ritual.

3d6 rodadas: para os Mestres que gostam de tudo calculado rigidamente, ou de uma maior variabilidade na duração dos efeitos, o valor utilizado é o de 3d6 rodadas, dependendo da WILL do mago que realize o Ritual (demônios com WILL 5D são capazes de manter o Ritual ativo por 5d6 rodadas e assim por diante).

Dano e Força

Existem três tipos de dano em magia: o dano único, o dano contínuo e o dano por objeto encantado.

Dano único é aquele causado uma vez em um ataque. O dano único realizado por magias nunca pode ser superior a 1d6 para cada Focus utilizado, não importa que tipo de combinação o mago esteja utilizando.

Johann utiliza um antigo Ritual asteca para conjurar uma serpente alada de fogo (Criar/Controlar Fogo 5). A serpente sai do círculo de conjuração e voa em direção a um oponente, enrolando-o em um abraço de fogo causando 5d6 pontos de dano e dissipando-se em seguida.

O **dano contínuo** é um pouco mais complicado. Ele é dado pelo Focus da magia, de acordo com a tabela de danos, até um máximo de 1 ponto de dano por Focus por rodada, mas o dano total causado por uma magia contínua nunca pode ser maior do que 6x Focus da magia. Nesse caso, a magia é dissipada sem causar danos adicionais. Note que este dano total inclui as proteções devidas a Testes de Resistência.

Jakob é atacado pela serpente de fogo (Criar/Controlar Fogo 5), que o abraça em fogo. A cada rodada, a serpente causará 5 pontos de dano (que Jakob pode resistir com um Teste de CON, que reduzirá o dano para 3). O abraço de fogo continuará até que Jakob consiga escapar de alguma maneira; até que 30 pontos de dano sejam feitos ou até que o tempo da Magia (3d6 rodadas) se esgote.

Emmanuel Castillo, um poderoso mago basco, pode conjurar um escudo etéreo de proteção contra balas (Criar/Controlar Terra 5) ao redor de uma pessoa. Esse escudo é apresentado na forma de uma espessa névoa com cheiro forte de ferrugem que envolve o mago e absorve até 2d6 pontos causados por metal (flechas de ponta de metal ou tiros) por rodada, até um máximo de 30 pontos.

O terceiro tipo de dano mágico é aquele causado por um objeto encantado (por exemplo, as famosas Espadas Flamejantes de Hefaeustus, ou as Lanças Elétricas da Cidade de Prata, ou ainda os horrendos Vômitos Ácidos dos Servos de Luvithy). Neste caso,

o máximo de dano causado varia com a tabela III, porém, o mago que conjurou esses Rituais precisa acertar um ataque para que o dano seja causado e, mesmo assim, a vítima tem direito a um Teste de Resistência apropriado.

Siddig-al-Iassan conjura uma cimitarra de fogo (Criar/Controlar Fogo 4). A cimitarra causa 2d6 pontos de dano por ataque, mas Siddig precisa acertar os golpes com ela para efetivamente causar algum dano. A cimitarra permanecerá incandescente por 3d6 rodadas.

A Força que uma magia produz é 1D x Focus da magia, no máximo. Ela dura as 3d6 rodadas de duração do Ritual. Essa Força pode gerar bônus de dano para ataques físicos. O máximo de dano que uma magia pode causar é dado pela tabela no final do capítulo.

Maria Consuelo é uma bruxa espanhola que conhece um poderoso Ritual chamado de Garras de Arkanun (Criar/Controlar Arkanun/Terra 4), capaz de criar garras de pedra a partir de uma porta ou janela (é necessário a existência de um vão de passagem para que o Ritual funcione corretamente). A vítima tem direito a um Teste de AGI para escapar, mas caso falhe, o Ritual a segura com FR igual a 4D.

Contendo e dissipando ataques

Um mago pode utilizar-se de suas Formas e Caminhos para controlar, anular ou dissipar um Ritual feito contra sua pessoa ou contra alvos que estejam em seu campo de visão.

Existem milhões de possibilidades para conter ou anular magias, dependendo do estilo de cada mago (e principalmente da criatividade de cada Jogador). Para controlar uma magia adversária, o mago precisa ter algum feitiço de proteção adequado (ou pode tentar uma magia de improviso) capaz de afetar o Ritual que ele deseja alterar.



Para isso, analise o dano ou efeito causado pela magia (geralmente expresso em 1d6 para cada Focus empregado) e o efeito do Ritual de proteção. Subtraia os valores de ataque e dano e o Mestre saberá quanto dano atravessou a proteção. Dois ou mais magos podem reunir Rituais de defesa contra uma mesma magia.

Conjurar um Ritual de proteção conta como uma ação durante a rodada; e lembre-se de que, nesse caso, a vítima NÃO tem direito a um teste de resistência, caso algum dano consiga atravessar as proteções.

Giuliano Sparzgo cerra seus punhos durante uma tempestade, range seus dentes enquanto clama uma antiga oração para Thor e canaliza a energia do deus dos trovões em um raio elétrico (Criar Ar/Luz 5) em direção a seu oponente, o necromante Lucius.

Ao ver as cargas elétricas rasgarem os céus em sua direção, Lucius utiliza um velho Ritual babilônico para conter a Magia de Sparzgo. Lucius conjura um cajado de ferro altamente ornamentado (que ele já utilizara várias vezes durante a Campanha) e o crava no chão, enquanto recita um antigo poema de Marduk (Controlar Terra/Ar 5). Os raios elétricos são atraídos para o cajado e dissipam-se no chão, com um estrondo.

O Mestre rola o dano que a Magia de Giuliano faria ($2+2+3+3+5 = 15$ pontos) e o Jogador rola o dano que seu Ritual de proteção absorveria ($1+2+4+4+6 = 17$). Como o resultado da defesa foi maior que o dano, o feitiço de Lucius conseguiu absorver todo o dano dos raios elétricos.

Ricci conjura uma bola de fogo através de Rituais wiccas contra Lethicia (Criar Fogo 5). Lethicia procura em seu vestido pelos amuletos necessários para seu Ritual de proteção. Retira os dois broches de safiras e os segura firmemente, invocando o poder dos espíritos (Criar/Controlar Spiritum/Metamagia 4). Seu feitiço de proteção transporta as energias místicas ofensivas para Spiritum, mas por algum motivo, Lethicia não conseguiu manter sua concentração por tempo suficiente e uma parte do calor da bola de fogo a atingiu, queimando parte de seu vestido de festa.

O Mestre rola o dano da bola de fogo ($1+3+3+3+4 = 14$) e a Magia de proteção de Lethicia consegue converter apenas ($2+3+3+3 = 11$) parte desse dano. O restante (3 pontos) ultrapassa a proteção do Ritual e causa dano a Lethicia e quem mais estivesse com ela.

Magia de Improviso

Muitas vezes, em tempos de desespero, um mago pode precisar criar uma magia de improviso, com um efeito que ele nunca tentou realizar antes. Outras vezes, não possuirá os fetiches necessários para a realização do Ritual que precisa.

Quando um mago tenta realizar uma magia Espontânea sem os fetiches necessários, diz-se que ele está realizando uma **Magia de Improviso**. Neste caso, podem acontecer duas opções:

- Considere os efeitos realizados como um Focus a menos do que o original. Às vezes, será impossível realizar a magia; outras vezes, ela sairá enfraquecida ou conjurará objetos ou animais diferentes do pretendido.

- Considere os custos do efeito como um Focus a mais do que o necessário. Nesse caso, o mago apenas conseguirá realizar a magia Espontânea se possuir pelo menos um Focus (e muitas vezes um Ponto de magia) a mais do que o necessário.

Margareth LeBeau, uma feiticeira parisiense, tinha ouvido falar do Ritual da Chave de Budge, mas que não sabia exatamente como realizá-lo. Certa vez, quando tentava escapar de um ataque templário à Lyon, ela se viu trancada em uma sala e sem as chaves para ganhar a liberdade. Margareth encostou-se na porta e tentou lembrar das palavras de Lucianne, esposa de John Budge. Margareth colocou sua mão esquerda encostada na fechadura enquanto procurava pela chave em sua bolsa com a mão direita. Apesar de não ser exatamente o Ritual de Budge, Margareth conseguiu encontrar uma pequena chave dourada dentro de sua bolsa, que não deveria estar lá.

Em termos de jogo, Margareth teve de usar Entender/Criar Terra 3 para realizar o mesmo Ritual que poderia ser feito com Entender/Criar Terra 2 com os fetiches corretos.

Caso Margareth desenvolva sua própria versão do Ritual de Budge, na próxima vez que necessitar, poderá acionar o Ritual utilizando apenas Entender/Criar Terra 2 e seus próprios fetiches.

O rabino Ganzfried foi cercado em seu gueto, em Praga, durante a Segunda Guerra Mundial por tropas nazistas e tentava escapar pelos túneis de esgoto quando um grupo de três soldados conseguiu encontrá-lo. O rabino havia gasto todo o enxofre que carregava em sua bolsa de materiais e não possuía mais fetiches para sua Grande Bola de Fogo (Criar Fogo 6). Desesperado, o rabino mergulhou as mãos nas águas fétidas do esgoto e improvisou material combustível com o gás metano que existia nas galerias. Sua Magia Grande Bola de Fogo causou dano equivalente a 5d6 nas tropas (ao invés dos 6d6 normais), permitindo a Ganzfried escapar.

Armazenando Pontos de Magia

Todos os efeitos espontâneos e magias de Improviso possuem duração e efeitos curtos, ficando na Terra por um certo tempo (uma cena ou 3d6 rodadas). Após esse tempo, a energia não é mais suficiente para manter a Forma-Pensamento na Terra e a magia é dissipada para o Plano Astral.

Um mago que desejar aumentar o tempo de permanência de um efeito na Terra pode armazenar Pontos de magia em um efeito, tornando-o duradouro. É dessa forma que os magos criam artefatos, poções, armas e outros objetos místicos.

Durante esse tempo, uma **ligação arcana** entre o mago e o efeito místico é criada e o mago “empresta” uma quantidade de pontos igual ao custo de realização da magia. O único problema com isso é que o mago não conseguirá recarregar estes pontos até que os libere do efeito (eles ficam literalmente “presos” dentro da magia).

Uma ligação arcana é uma espécie de “fio astral” que liga a aura do mago à aura própria do objeto ou efeito. Dessa forma, existe a possibilidade de seguir o fio até a origem do feitiço ou ao dono do objeto. Por outro lado, um mago pode sempre realizar Rituais de procura para encontrar objetos marcados com sua aura. O Caminho que lida mais diretamente com ligações arcanas é a Metamagia.

Um objeto que armazene energia mística por um ano e um dia criará seu próprio campo astral, tornando-se permanente (e quebrando a ligação arcana do mago). Fim do esse período, o mago recuperará os Pontos de magia armazenados no Ritual e o objeto encantado torna-se permanente. Contudo, sempre será possível identificar o criador de um objeto místico através de sua aura.

Desencantando

O mago pode necessitar de Pontos de magia que estejam armazenados em algum efeito. Nesse caso, tudo que o mago precisa fazer é concentrar-se e anular o efeito místico. O objeto criado, ou efeito, ainda permanecerá na Terra por 3d6 rodadas (ou uma cena) e desaparecerá em seguida, rompendo a ligação arcana.

Outra maneira de livrar o objeto dessa aura é destruindo-o, anulando-o magicamente ou dissipando a magia através de efeitos, poderes ou Rituais de Metamagia.

Os Pontos de magia gastos retornarão ao mago na velocidade normal (um a cada meia hora).

Kurak Iapetus conjura um Elemental Maior de Água, para protegê-lo (Criar Água/Spiritum 4). Para criá-lo, Kurak necessita de uma pedra de Lápis-Azuli entalhada na forma do elemental, incensos e um círculo de conjuração desenhado com giz azul molhado sobre mármore.

O elemental normalmente ficaria na Terra por alguns minutos, dissipando-se em seguida, mas caso Kurak precise do elemental por mais tempo, ele pode armazenar 2 Pontos extras de Magia neste elemental.

Iapetus possui 7 Pontos de Magia. Ao realizar o efeito, ele gasta 2 pontos (o normal) e mais 2 pontos (armazenados). Kurak fica, então, com 3 Pontos de Magia. Após uma hora, ele recarrega dois Pontos de Magia, ficando com 5 Pontos. Kurak não poderá recuperar mais nenhum ponto de Magia até que dissipe os pontos armazenados.

Limites da Magia

Existem poucas regras a respeito da magia e do uso dos efeitos. Os limites para cada magia são os seguintes:

Primeira regra: uma magia Espontânea NUNCA poderá fazer mais do que 1d6 pontos de dano para cada Ponto de Focus do efeito, mesmo que tenha diversos Caminhos, Formas e efeitos combinados e uma vítima SEMPRE poderá fazer um Teste apropriado para reduzir esse dano a metade, caso a magia realize dano direto (ver sessão de Regras e Testes).

Existem Rituais que podem realizar efeitos maiores do que esse, mas eles são proporcionalmente raros.

Segunda regra: toda magia necessita de uma vibração de ativação, seja ela um fetiche (material), gestos ou dança (somático) e frases, cânticos ou mantras (verbal), sem os quais a energia não conseguirá atravessar o véu entre os planos e os efeitos místicos não serão canalizados.

Terceira regra: uma magia não poderá exceder os seguintes efeitos, dados na Tabela da abaixo.

Efeitos modernos

A seguir, apresentamos uma lista de materiais, efeitos e outras possibilidades modernas que podem ser manipuladas através dos Caminhos tradicionais na realização de efeitos, para Campanhas ambientadas no mundo moderno ou futurístico.

Ar: gravação de sons, ultra-som, infra-som, campos invisíveis.

Fogo: fogos de artifício, chamas químicas.

Terra: metais (com exceção dos metais nobres).

Água: a maioria dos líquidos que têm água na composição.

Luz: laser, infravermelho, UV, microondas, hologramas.

Trevas: a dimensão de Tenebras.

Animais: insetos, couros, peles, algumas químicas, venenos.

Plantas: papel, madeira trabalhada, compensados.

Humanos: mente, corpo, órgãos internos.

Arkanun: demônios de Arkanun, Inferno, Abismo.

Metamagia: teoria do caos, energias místicas, radares.

Animais+Plantas: petróleo, plásticos e derivados do petróleo.

Animais+Metamagia: animais mitológicos, dinossauros.

Terra+Fogo: disparo de armas de fogo.

Ar+Luz: eletricidade, ondas eletromagnéticas.

Terra+Luz: magnetismo, cristais especiais.

Plantas+Luz: fotografia impressa em papel.

Terra+Humanos: implantes, próteses e cibernéticos.

Arkanun+Spiritum: Voodoo, Necromancia.

Arkanun+Animais: demônios familiares.

Água+Trevas: venenos, agrotóxicos e ácidos.

Humanos+Ar+Luz: interface com computador.

Tabela de Efeitos Máximos

Círculo	Atributo	Alcance de efeito	Dano direto	Aumento de dano	Proteção	Peso	Velocidade (solo/ar)	Raio de efeito	Pessoas afetadas	Transformação
1	1D	10m	1d6	+1	IP 1	25kg	-	-	-	-
2	2D	25m	2d6	+2	IP 2	50kg	5 m/s	-	1 membro	-
3	3D	50m	3d6	+1d6	IP 3	100kg	10 m/s	1m	o mago	1 membro
4	4D	100m	4d6	+2d6	IP 4	200kg	20 m/s	2m	1	o mago
5	5D	200m	5d6	+3d6	IP 5	400kg	40 m/s	4m	2	1
6	6D	400m	6d6	+3d6	IP 6	800kg	80 m/s	8m	4	2
7	7D	800m	7d6	+4d6	IP 7	1600kg	160 m/s	16m	8	4
8	8D	1600m	8d6	+4d6	IP 8	3200kg	320 m/s	32m	16	8
9	9D	3200m	9d6	+5d6	IP 9	6400kg	640 m/s	64m	32	16
10	10D	6400m	9d6	+5d6	IP 10	12800Kg	1280 m/s	128m	64	32

Grimório Pessoal

Não é porque o mago possui determinado número de Pontos de Foco em um Caminho e Forma que ele pode sair por aí fazendo o que quiser. Para realizar um efeito mágico de maneira satisfatória, o mago precisa primeiro estudar os Rituais que deseja efetuar, os gestos que precisa fazer, as frases, os desenhos e os materiais necessários.

Isso não precisa necessariamente estar escrito na forma de um Ritual (embora a maioria dos magos assim o faça) mas precisa estar descrito no que chamamos "grimório pessoal do mago" (ver ficha de Grimório no final deste livro).

Quando escreve um grimório, muitas vezes o mago o faz em linguagem secreta, cifrada ou obscura, que somente ele e seus aprendizes poderão decifrar. Armadilhas e efeitos colaterais são acrescentados ao texto, de forma que um intruso acabe arruinando o Ritual se não souber evitá-las.

Ter *Criar Fogo 3* não significa que o mago poderá criar fogo como bem entender. Primeiramente, o JOGADOR precisa estipular quais são os efeitos que seu personagem conhece, quais são as magias que ele sabe ou aprendeu, quais os materiais necessários para sua realização e coisas assim.

Magias de Improviso podem ser realizadas, mas sempre com alguma dificuldade extra (em geral, um dado a menos no seu efeito final).

Pesquisando novas Magias

Originalmente, Cada mago começa o Jogo com INT+1d6 rituais, mas esse número pode ser ampliado. Em termos de jogo, um personagem leva 100 horas por nível de Foco final da magia para pesquisar um efeito novo, partindo do zero. Esse tempo já leva em conta a pesquisa dos efeitos e resultados, a procura dos materiais corretos para as chaves mágicas, as Forma-Pensamento corretas e a canalização da energia astral.

O máximo de horas que um mago consegue trabalhar sem parar em um Ritual é de (CON+INT)/2 horas. Após isso, ele precisa descansar por pelo menos 8 horas de sono para poder prosseguir com seu trabalho.

Um mago pode interromper sua pesquisa quando desejar, ou mesmo prosseguir com duas pesquisas ao mesmo tempo. Basta apenas contabilizar corretamente o número de horas gasto com cada uma delas quando retomar seus estudos.

Dois ou mais magos podem pesquisar uma mesma magia ao mesmo tempo. Para isso, divida o número de horas necessárias para a realização do Ritual pelo número de magos, até um máximo de cinco magos (às vezes, ajuda demais atrapalha). Nesse caso, também, o número de horas/dia que os magos podem trabalhar no Ritual está limitado ao MENOR valor de concentração dos magos envolvidos. A vantagem, nesse caso, é a de que TODOS os magos aprenderão o Ritual (e todos os magos realizarão o Ritual da mesma maneira).

John Budge está tentando desenvolver uma Magia para abrir fechaduras. John possui Entender 2, Criar 1 e Terra 2. Para pesquisar esse efeito, John

utilizará Entender/Criar Terra 2. Através da mentalização correta das energias místicas, John poderá entender a complexidade de uma fechadura, colocando sua mão esquerda sobre ela. Com a mão direita em seu bolso, ele será capaz de retirar de um molho de chaves uma chave que se ajustará magicamente na fechadura que ele deseja abrir.

O efeito não necessita de uma parte verbal, mas precisará de um molho de chaves como fetiche para a Magia, sem o qual o mago será incapaz de realizar o efeito desejado.

O tempo de pesquisa para esse efeito será de 200 horas (100 x Foco da Magia). Como John possui CON 11 e INT 10, poderá trabalhar 11 horas por dia em seu projeto, que ficará pronto em aproximadamente 19 dias.

Supondo que Lucianne, sua esposa e também feiticeira (CON 8 e INT 12) decida auxiliá-lo no Ritual, então o tempo total será de 100 horas de trabalho da dupla, porém com um máximo de 10 horas/dia. Com os dois magos trabalhando no Ritual, a Criação da Chave de Budge ficará pronta em apenas 10 dias.

Escrevendo novas magias

O personagem pode escrever novas magias em seu Grimório, desde que as tenha pesquisado primeiramente.

O processo requer um dia mais um dia por Foco da magia, desta maneira, um ritual que tenha Foco 5 gasta 6 dias para ser escrito. O ritual também ocupa uma página por Foco em seu Grimório.

O ritual PARALISA (Controlar/Entender Humanos 3) possui Foco 3, portanto, para copiá-lo em um Grimório, o mago demoraria 4 dias e ocuparia 3 páginas. Já o ritual PESTE (Criar trevas/Água/Humanos 8) demoraria 9 dias e ocuparia 8 páginas em seu Grimório.

Os jogadores devem utilizar o exemplo de Grimório apresentado nas páginas finais deste livro para escreverem exatamente em quais páginas estão cada um dos rituais que possuem.

Usando Rituais de outras pessoas

É possível utilizar-se de um Ritual escrito por outro mago, mas o feiticeiro que está realizando precisa de todas as anotações, fetiches e detalhes para proceder com a conjuração. Os Rituais de terceiros demoram uma rodada para cada Ponto de Foco para serem conjurados e qualquer diferença entre as anotações e o realizado pode anular o Ritual (ou muito pior, fazer algo diferente do planejado e bem mais perigoso!).

John Budge possui em sua biblioteca mística um Ritual de criação de maçãs, escrito por sua avó cerca de 50 anos atrás. O Ritual consiste em se colocar um balde de ferro debaixo de uma macieira e golpeá-la com um cajado três vezes, enquanto recita certos poemas. Após isso, maçãs caem da árvore e enchem o balde (Criar Planta 2). John não possui conhecimentos no Caminho das Plantas, portanto nunca poderia realizar essa Magia espontaneamente (como sua avó fazia), mas será capaz de realizar o Ritual se tiver todas as anotações (os textos com os poemas, a ordem dos golpes e as instruções) e fetiches (o balde, o cajado e a árvore) em mãos e realizar todas as etapas corretamente.

Como usar este livro ?

Essa é aquela parte do livro que ninguém lê. Acontece que se a gente não põe isso no livro, o tal de ninguém vai mandar uma carta quilométrica com um monte de dúvidas simples. Portanto, leia estas poucas páginas pois elas responderão todas as coisas que você não entendeu folheando o livro (sim, nós sabemos que você já folheou o livro!).

Todas as magias deste livro estão adaptadas para dois sistemas de RPG: Daemon e D20. Se você joga apenas um deles, não se preocupe: fizemos tudo para evitar a confusão. Se você joga ambos, sua vida ficou mais fácil, pois não é necessário consultar tabelas de conversão. As magias já estão prontas.

Em muitas magias foi preciso usar termos de jogo que são diferentes para os dois sistemas. Quando isso aconteceu, colocamos no texto o termo para D20 e logo em seguida, entre parênteses, o termo para Daemon.

Este livro também é considerado Multidimensional, ou seja, possui Magias feitas por diversos magos em muitos universos diferentes, portanto, se você joga uma Campanha em Arton e a magia diz que ela foi criada por John Smith, da INGLATERRA, não estranhe. Use a magia como se tivesse sido desenvolvida em outro plano ou mude a origem da magia. Da mesma forma, se você joga uma Campanha de Arkanun ou Forgotten Realms e a magia diz que foi criada pelo Vladislav Tepish, considere-a original de outro plano ou mude os nomes da história que não gostar...

Isso só foi possível fazendo um cabeçalho completo para cada uma das magias. Os termos usados em d20 não podem ser definidos aqui por causa do contrato da Open Gaming License (consulte o Livro do Jogador para maiores detalhes), mas temos certeza de que você entenderá tudo. Veja o exemplo abaixo:

Raio Desintegrador

Evocação [energia]

Criar Ar/Trevas 6

Componentes: V, G, M (uma pérola negra)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura ou objeto

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) parcial

Resistência à Magia: sim

A primeira linha, caso você não tenha notado, é o **nome da magia**. Cada magia tem um nome diferente. Para evitar confusão com outros livros de RPG, procuramos criar nomes diferentes dos que já se encontram por aí. Em alguns casos isso não foi possível e esperamos contar com a compreensão de todos neste sentido.

A segunda linha é a **escola de magia**. Os jogadores de D20 já estão acostumados com esse termo, mas os jogadores de Daemon precisam saber que a tal escola de magia não se refere às sociedades secretas existentes na ambientação de jogos como Arkanun e Trevas.

A terceira linha está no formato **Forma + Caminho + Nível**. Os jogadores de Daemon estão familiarizados com essa nomen-

clatura. Caso você seja um jogador de D20 e deseje entender como funciona isso, há um capítulo sobre isso nesse livro. O nível deve ser usado exatamente como o nível da magia descrito nas regras básicas de D20.

“E quais são as classes que podem fazer cada magia?”, pergunta um jogador. “Mas as magias não possuem níveis diferentes para clérigos e magos?”, pergunta outro.

Essas magias foram criadas ao longo da história de diferentes mundos fantasiosos. Em alguns casos não nem possível determinar quem criou algumas delas. Assim, fica difícil dizer com exatidão para cada uma das magias se elas são mais fáceis de serem conjuradas por magos ou por clérigos (ou pelas demais classes que fazem magias). Assim, para evitar injustiças, decidimos nivelar todas. Portanto, vendo o exemplo acima do Raio Desintegrador, ela é uma magia de 6º nível para todas as classes, ou, se você preferir:

Brd 6, Clr 6, Drd 6, Pal 6, Rgr 6, Fet/Mag 6

Talvez aconteçam discrepâncias entre este livro e outros. Você certamente VAI encontrar, em algum outro livro da Daemon ou de D20, alguma magia ou ritual igual ou semelhante a alguma coisa que temos em Grimório 2ª Edição, talvez com um nível diferente ou algum atributo ou característica diferente. Coincidências acontecem. Se ficar em dúvida sobre qual deles está correto, não se preocupe: provavelmente os dois estão... Utilize o que você gostar mais ou mude o texto da magia à vontade.

O termo seguinte, **Componentes**, não apresenta nenhuma grande novidade. Os jogadores de Daemon estão familiarizados com o termo fetiche, enquanto D20 utiliza 3 tipos diferentes de componentes físicos: materiais, focus e focus divino. Uma modificação que foi introduzida foi descrever quais são exatamente os Componentes Materiais, Focus e Focus Divinos (Fetiches) necessários já no cabeçalho, e não no final da descrição da magia.

O **Tempo de Formulação** está adaptado para D20. Jogadores de Daemon devem interpretar os termos “1 ação” e “1 rodada” da mesma maneira: como 1 rodada.

O **Alcance** está sempre apresentado em metros.

O termo **Duração** tem uma novidade. Criamos uma duração chamada “1 cena”. Isso significa que a magia durará até o final do combate ou até que os personagens deixem uma região que estão investigando. Isso facilita, e muito, a vida dos Mestres, pois eles não são mais obrigados a ficar contando quantas rodadas se passaram e se esta ou aquela magia deixou de funcionar.

Há uma alternativa muito boa. Para todas as magias que estão classificadas como “**Duração: 1 cena**” substitua por “**Duração: 3d6 rodadas + 1 rodada / nível**”.

O **Teste de Resistência**, em geral, está também explicado no texto descritivo da magia. Não se incomode caso ele não apareça descrito: o cabeçalho sempre está completo. Você encontrará entre parênteses qual o atributo que se deve utilizar em Sistema Daemon. Na grande maioria dos casos, há uma relação direta (Con = CON; Sab = WILL, Des=AGI). No entanto, não faça disso uma regra geral: leia a magia pois nela está tudo explicado.

Por fim, a **Resistência à Magia** aparece do modo no qual jogadores de D20 estão acostumados.

Esperamos que esteja tudo claro.

Agora vamos à diversão.

Tabela de Rituais por Caminhos

Água



1º Círculo

Água Amaldiçoada
Ataque Mágico
Aumento de Dano
Cantil
Cura Mágica
Dom de Bacchus
Encontrar Água
Guarda-chuva
Kronenbier
Toque das Pérolas

2º Círculo

Afogamento
Água em Vinho
Água Envenenada
Áspide
Bolas de Ácido
Chuva Quente
Fio
Gasolina
Lama
Pequenas Curas
Piso Escorregadio
Runa da Água
Sangue Ácido
Tintas de Michelângelo
Verter Água em Pedra

3º Círculo

Anfíbio
Ao Alcance da Mão
Armadura de Allihanna
Caminhar sobre Água
Conjuração de Elementais
Explosão
Ferrões Venenosos
Flecha de Ácido
Geiser
Guelras
Reiki

4º Círculo

Barreira de Bolhas
Bloodburn
Bóia
Inferno de Gelo

5º Círculo

Águas Calmas
Círculo Divino de Curas
Conhecimento Líquido
Conversar com o Lago
Cura Total
Cura Total dos Ferimentos
Tempestade
Transformação Elemental
Tratamento de Doenças

6º Círculo

Cavalos de Gandalf
Círculo do Curandeiro
Cura de Maldição
Invocação do Elemental

7º Círculo

Regeneração
Serying
Teleportação
Regeneração em Outra Pessoa
Seca

8º Círculo

Peste

9º Círculo

Cidade Submarina
Morte do Lago ou Rio

Animais



1º Círculo

Acalmar os Animais
Beleza Impecável
Chicore de Escorpião
Conjurar Animais I
Conjurar Pequenos Animais
Pássaro de Fogo
Paz dos Animais
Pegadas de Animais
Vaga-Lumes

2º Círculo

Armadura de Aranhas
Cajado em Cobra
Cão de Caça
Conjurar Animais II
Convocar Pássaros

Criação de Comida
Grouxo
Localizar a Presa
Localizar a Presa Mística
Pele de Camaleão
Pés de Macaco
Pescaria

3º Círculo

Conjurar Animais III
Língua de Serpente
Lobo Aleijado
Mãos de Szzaas
Olhos Aguçados das Trevas
Olhos de Coruja
Pequeno Companheiro
Praga de Kobolds
Teia Mística de Loth
Toque da Língua Elétrica
Tropas de Ragnar
Vespas Guardiãs

4º Círculo

Benção da Força do Urso
Benção da Inteligência
Capa de Penas de Água
Capa de Penas de Corvo
Conjurar Animais IV
Correio de Dumbledore
Crescimento dos Vermes Rastejantes
Nuvem de Gafanhotos
Patas de Aranha
Transformação em Orc

5º Círculo

Besta Imaculada
Conjuração de uma Montaria Fiel
Conjurar Animais V
Taranka

6º Círculo

Conjurar Animais VI
Licantropo
Maldição de Circe
Monstros do Pântano
Multiplicação de Pães e Peixes
Pesadelo
Xô

7º Círculo

Conjurar Animais VII
Invocação da Fenix
Peste Negra

8º Círculo

Conjurar Animais VIII
Forma do Dragão
Ordens da Floresta

9º Círculo

Abate
Conjurar Animais IX

Ar



1º Círculo

Ataque Mágico
Aumento de Dano
Correntes de Ar
Crânio Voador de Vladislav
Desaparecimento Heróico
Ignição
Leitura de Lábios

2º Círculo

Alarme Sonoro
Celular
Cheiros
Desmembrar a Carroça sem Cavalos
Eletricidade
Esmola
Grito Desesperado
Levitação
Mover Objetos
Runa do Ar
Ventriloquismo
Voz Melodiosa das Sereias
Windows

3º Círculo

Apavorante Gás de Luigi, O
Armadura Elétrica
Armadura Espectral
Asfixia
Aura de Silêncio
Barreira Invisível de Espíritos
Conjuração de Elementais
Desvio de Disparos
Explosão
Fechadura
Metano
Rádio da Polícia
Rastreio
Rosa ou Esterco
Roubar o Fôlego
Sentir os Arredores
Tempestade Magnética
Trovão
Vôo Rasante

4º Círculo

Ataque Vorpai
Banfi
Barreira da Proteção Distante
Beijo de Lucrécia
Campo de Força
Ilusão Avançada I
Inferno de Gelo
Mágica Silenciosa de Talude
Marcha da Coragem
Pulso
Raio
Raios Elétricos
Roubar a Voz
Salto Acrobático
Sino de Vohauss
Trovão Espectral
Voar sem Asas
Vozes

5º Círculo

Grito Berserk
Ilusão Avançada II
Ilusão Total I
Mensagens
Transformação Elemental

6º Círculo

Brisa do Deserto
Brumas de Revella
Ilusão Avançada III
Ilusão Total II
Invocação do Elemental
Raio Desintegrador
Teleportação
Trombetas de Gedeão
Trovão em Cadeia
Viajar com os Ventos Aliseos
Voar em Pilão

7º Círculo

Ilusão Avançada IV
Ilusão Total III
Ordens de Batalha

8º Círculo

Ilusão Avançada V
Ilusão Total IV
MaelStorm

9º Círculo

Buraco Negro
Carapaça Indestrutível
Cidade Submarina
Fortaleza Voadora
Ilusão Total V
Vento da Morte

Arkanun



1º Círculo

Água Amaldiçoada
Arrepião Demoníaco
Canibalismo
Contato com Arkanun
Controlar Imps
Símbolo Flamejante

2º Círculo

Armadura de Sangue
Encantamento contra Putrefação
Garras de Atavus
Garras de Maltak
Invocar Demônios I
Loucura de Atavus
Proteção contra Arkanun
Rosto Infernal
Sensações de Arkanun
Toque Sangrento
Windows

3º Círculo

Dispersar Sombras
Invocar Demônios II
Mau Olhado
Necromancia
Olhos Aguçados das Trevas
Olhos Suspeitos
Proteção Demoníaca
Território Amaldiçoado
Zumbi

4º Círculo

Armadura de Sombras
Armadura Macabra
Asas de Demônio
Aviso
Carapaça de Combate
Garras de Voorkoor
Garras do Dragão
Infecção
Invocar Demônios III
Planta Carnívora
Invocar Demônios IV
Mensagem em Sangue
Mudança de Forma
Ninho de Vermes de Arkanun
Praga
Proteção contra a Tormenta

5º Círculo

Chave para Dite
Criação de Zumbis Asimani
Êxodus

6º Círculo

Invocar Demônios V
Pena de Fausto
Um Momento de Tormenta

7º Círculo

Aura de Pânico
Caldo Negro
Convocar Lemures
Invocar Demônios VI
Santuário Satânico

8º Círculo

Banimento
Chamado de Poder de Nyambee
Desafio Divino
Invocar Demônios VII
Invocar Jakharte

9º Círculo

Conjurar Balrog
Imunidade Demoníaca

Fogo



1º Círculo

Afetar Fogueiras
Ataque Mágico
Aumento de Dano
Cadáver Fresco
Controle de Temperatura
Isqueiro
Lança Infalível de Talude
Misseis Incandescentes
Pássaro de Fogo

2º Círculo

Absorção de Chamas
Cento e uma Velas
Cinzas às Cinzas
Contos das Cinzas
Espada de Gabriel
Espada Ígnea
Flecha de Fogo
Habilidade de Vidraceiro
Mãos de Fogo
Runa do Fogo

3º Círculo

Bafo do Dragão Vermelho
Bola de Fogo (grandes distâncias)
Bola de Fogo (militar)
Bola de Fogo Elemental
Catapulta de Magma
Conjuração de Elementais
Culatra
Erupção de Aleph
Escudo Incandescente
Espada de Ares

Explosão
Flecha de Fogo (versão militar)
Flechas Incadecentes
Fogos de Artifício

4º Círculo

Cortina de Fumaça
Fogo Papal
Muralha de Chamas
Tempestade de Fogo

5º Círculo

Chama Branca
Conversar com a Fogueira
Salamandras
Transformação Elemental

6º Círculo

Bola de Fogo de Questor
Invocação do Elemental
Old Billy the Kid
Teleportação
Terremoto

7º Círculo

Estrela Vermelha
Estrela Vermelha II
Estrela Vermelha III
Piromania
Rocha Cadente de Vectorius, A

8º Círculo

Muralha Divina
Vigia das Chamas

9º Círculo

Conjurar Balrog
Mata-Dragão

Humanos



1º Círculo

Beleza Impecável
Cabelos Mágicos
Cadáver Fresco
Detectar Gravidez
Pegadas de Animais

2º Círculo

Anticoncepcional
Bocejo
Canto da Sereia
Cura Ressaca
Dentes de Ferro
Dissolver
Encantamento contra Putrefação
Espirro
Garras de Atavus
Garras de Maltak
Grito Desesperado

Grouxo
Lembrança
Loucura de Atavus
Monóculo da Compreensão
Olhar de Minerva
Pele de Camaleão
Pele do Carvalho Ancião
Pés de Macaco
Sangue Ácido
Sopro de Khalmyr
Tintas de Michelângelo
Vitamina
Voz Melodiosa das Sereias

3º Círculo

Anfíbio
Ao Alcance da Mão
Apavorante Gás de Luigi, O
Bons Companheiros
Cegueira
Contaminação
Conversão
Dança de Selene
Fascinação
Fome
Gagueira de Raviollius
Glamour das Fadas
Língua de Serpente
Lobo Aleijado
Mãos de Szzaas
Olhos da Vitima
Olhos de Médico
Pânico
Paralisia
Pele de Mármore
Proteção Demoníaca
Reiki
Roubo de Vida
Sentidos Aguçados
Sono Sagrado
Toque da Enguia Elétrica
Toque de Kali
Zumbi

4º Círculo

Aborto
Alibi
Amor Incontestável de Raviollius
Arcas de Morpheus
Armadura Macabra
Benção da Força do Urso
Bloodburn
Boneco Voodoo
Capa de Penas de Água
Capa de Penas de Corvo
Cofre Humano
Concentração
Controle de Emoções
Desmaio
Espírito dos Assassinos
Exame
Fogo Papal
Força de Hércules
Garras
Garras do Dragão
Insanidade
Marcha da Coragem
Nova Aparência
Patas de Aranha
Presença
Proteção contra Vampirismo
Ritual da Amizade Duradoura
Salto Acrobático

Transferência de Sensações
Transformação em Ore

5º Círculo

Amigo ou Inimigo
Armadura Mental
Beijo da Morte
Brumas da Memória
Caixa Torácica
Círculo Divino de Curas
Coma
Contra-Ataque Mental
Cura Total dos Ferimentos
DNA
Envelhecimento
Fascinação ao Feiticeiro
Fobia
Idade
Invisibilidade Mental
Invulnerabilidade a Cortes
Leitura de Mentes
Marionete Humano
Masmorra Férrea do Arbitrio
Mudança de Forma
Olhar de Penitência
Pó ao Pó
Praga
Repetição
Ritual de Fraqueza
Sacrifício do Herói
Sanidade
Toque de Kandelle
Transformação Elemental
Tratamento de Doenças
Verdade
Vida Eterna

6º Círculo

Círculo do Curandeiro
Criação de Zumbis Asimani
Cruzada
Cura de Maldição
Dominação Total
Licantropo
Ligações Negras
Magia Perdida
Maldição de Circe
Manopla
Petrificação
Putrefação
Regeneração
Regeneração (demoníaca)
Voz de Comando

7º Círculo

Caldo Negro
Fotossíntese
Maldição de Pedraak
Mundo dos Sonhos
Regeneração em Outra Pessoa
Servos Mumificados

8º Círculo

Forma do Dragão
Maldição do Leproso
Peste

9º Círculo

Imortalidade
Miniatura de Chumbo
Percepção Onisciente

Luz



1º Círculo

Cores
Cura Mágica
Desaparecimento Heróico
Flick
Glamour
Ignição
Lança Infalível de Talude
Leitura de Lábios
Luz de Tochas
Ponto de luz
Superfície Espelhada
Teia de Luz
Tinta Invisível

2º Círculo

Celular
Eletricidade
Enxergar Luz
Enxergar os Vales Distantes
Esmola
Leque Cromático de Mandrágora
Luar
Microondas
Pequenas Curas
Runa da Luz
Windows

3º Círculo

Armadura Elétrica
Cegueira
Chuva de Prata
Dardos Místicos de Astaroth
Fascinação
Fogos de Artifício
Glamour das Fadas
Ilusão I
Rádio da Polícia
Reiki
Tempestade Magnética
Trovão

4º Círculo

Ataque Vorpai
Borrão
Detectar Invisibilidade
Falsa Ilusão
Ilusão II
Ilusão Avançada I
Imagem Turva
Invisibilidade
Raio
Raios Elétricos
Rastros de Luz
Trovão Espectral
Ultravioleta

5º Círculo

Círculo Divino de Curas
Cura Total
Cura Total dos Ferimentos
Desaparecer de Câmeras e Vídeos
Fascinação ao Feiticeiro
Ilusão III
Ilusão Avançada II
Ilusão Total I
Invisibilidade Avançada
Leque Cromático Versão Militar
Tratamento de Doenças

6º Círculo

Brasão e Insígnias
Círculo do Curandeiro
Cura de Maldição
Faixas de Citorak
Ilusão IV
Ilusão Avançada III
Ilusão Total II
Invocação do Elemental
Regeneração
Trovão em Cadeia

7º Círculo

Ilusão V
Ilusão Avançada IV
Ilusão Total III
Regeneração em Outra Pessoa

8º Círculo

Clarão Supernova
Ilusão Avançada V
Ilusão Total IV

9º Círculo

Barreira de Luz e Trevas
Ilusão Total V
Raio da Morte

Metamagia



1º Círculo

Boooo
Canalização da Fé
Detectar Linhas de Ley
Detectar Magia
Megalon
Mikron
Norte
Pernas, Patas e Asas
Relógio Perfeito
Somar Forças

2º Círculo

Alarme Sonoro
Âs de Copas
Bolsa Mágica
Distâncias
Flor Perene de Milady, A
Ligação Arcana
Localizar a Presa Mística
Manter o Círculo
Mãos Espectrais
Pequeno Teleporte
Reserva
Runa da Água
Runa da Luz
Runa da Terra
Runa das Trevas
Runa do Ar
Runa do Fogo

3º Círculo

Alarme Místico de Kurak
Aura Negra
Caminhar na Multidão
Canalização da Fé Avançada
Conjuração
Desencantar
Detectar Magia Avançada
Espelho Espelho Meu
Espelho Secreto
Olhar Verdadeiro
Praga de Kobolds
Previsão
Resistência de Helena, A
Tropas de Ragnar

4º Círculo

Banfi
Bússola Mística
Correio de Dumbledore
Cortina de Fumaça
Descobrir o Caminho
Espelho Mágico
Lágrimas de Hyninn
Maldição de Nimb
Tã Pronto?
Tatuagem
Transformação em Orc
Vingança

5º Círculo

Armadilha Etréa
Criação de Amuletos de Proteção
Criação de Armas Mágicas
Invulnerabilidade a Cortes
Mapa de Sangue
Portais
Retrato de Sangue
Sacrifício do Herói
Tratado de Asmodeus
Visões do Futuro
Visões do Passado

6º Círculo

Chave para Dite
Faixas de Citorak
Magia Perdida
Monstros do Pântano
Portais (versão das velas)
Serying
Soco de Arsenal
Teleportação
Voar em Pilão

7º Círculo

Absorção Mística
Crânios do Conhecimento
Disruptor Temporal
Invocação da Fenix
Milagre Demoníaco
Revelação
Rocha Cadente de Vectorius, A
Rompimento Sagrado
Trânsito
Transporte Imediato do Ser
Viajar para um Plano Adjacente

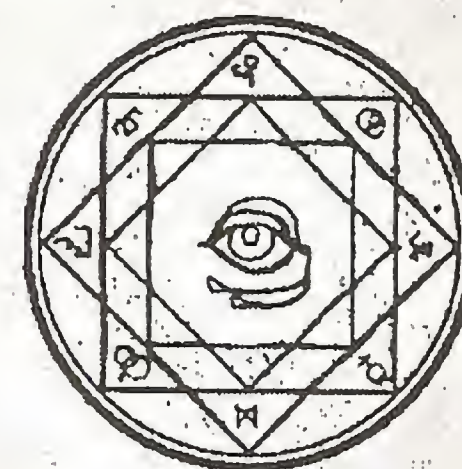
8º Círculo

Batalha Celestial
Cidade Amaldiçoada
Esfera Mística de Captura
Forma do Dragão
Localização Precisa do Ser
Portal para Metrôpolis
Teleportação Infalível de Vectorius

9º Círculo

Antigravidade
Casa do Fim do Mundo
Castigo de Wynna
Entrar nos Reinos de Madelein
Fortaleza
Teleportação de Massa
Viagem no Tempo

Plantas



1º Círculo

Beleza Impecável
Chuva de Pétalas
Cópia
Crescimento
Criação de Frutas e Vegetais
Desmatamento
Desmatamento Cruel
Dinheiro
Falsificação
Galhos
Kronenbier
Melhores Grãos
Raízes
Schuberry
Tinta Invisível

2º Círculo

Arma de Allihanna
Barco
Cajado em Cobra
Cordas Árabes
Credencial
Flor Perene de Milady, A
Gasolina
Gosma
Pele do Carvalho Anciã
Regenerar Plantas
Seiva Negra
Separar as Folhas
Vestimentas Mágicas

3º Círculo

Armadura de Allihanna
Bastão de Beisebol
Chamado de Baldur
Desamarrar
Escalada do Macado
Farpas
Flechas Mágicas de Questor
Passeio do Caçador
Plantação
Procura pela Erva Selvagem
Templo de Allihanna, O
Vingança de Allihanna, A
Yahoo

4º Círculo

Árvore de Sombra
Caminhar na Floresta
Maldição de Allihanna
Marionete
Parede de Espinhos
Planta Carnívora

5º Círculo

Coral de Recifes
Rosas e Troncos
Velo de Ouro

6º Círculo

Brasão e Insígnias
Madeira para Bronze
Multiplicação de Pães e Peixes
Podridão
Xô

7º Círculo

Fotossíntese
Sentir os Forasteiros

8º Círculo

Cidade Amaldiçoada
Manah
Salvar a Floresta

9º Círculo

Kudzu
Parlamento das Árvores
Vingança da Floresta, A

Spiritum



1º Círculo

Armadura de Espíritos
Atenção
Dor de Cabeça
Enxergar Pessoas Mortas
Guardião Fiel
Lembrete
Mesas Girantes
Olhar de Pedinte
Ouija
Pegadas Luminosas

2º Círculo

Detectar Possessão
Espada de Gabriel
Espada Espiritual
Mãos Espectrais
Olhar de Minerva
Penal dos Rumores
Voz do Mestre

3º Círculo

Ao Alcance da Mão
Armadura Espectral
Baisea
Casamento
Chamado dos Quatro Arcanjos
Conjuração
Conjuração de Elementais
Conversar com Espíritos
Cura para os Mortos
Danos Espirituais
Espelho Secreto
Iniciação
Mapeador Astral
Necromancia
Pânico
Roubo de Vida
Tocar a Orbe de Spiritum
Visão da Criatura Maligna

4º Círculo

Aborto
Ariete Espectral
Arrepio de Licantropo
Arrepio de Vampiro
Conversar em Sonhos
Correio de Dumbledore
Escrava de Sombras
Espelho Mágico
Invisibilidade a Mortos Vivos
Localizar Cadáveres
Marca Pessoal
Mediunidade
Roubar a Sombra
Trovão Espectral

5º Círculo

Chama Branca
Conjuração de uma Montaria Fiel
Contagem
Controle de Mortos-Vivos
Conversar com Mortos
Criação de Mortos-Vivos
Cura Total
Olhar de Penitência
Pó ao Pó
Salamandras
Tenebras
Toque de Kandelle
Visões de Spiritum

6º Círculo

Conjurar Aether Spirit
Criação de Zumbis Asimani
Êxodus
Exorcismo
Faixas de Citorak
Licantropo
Ligações Negras
Morte da Alma
Pesadelo
Regeneração (versão demoníaca)
Xô

7º Círculo

Invocar Revella
Milagre Demoníaco
Mundo dos Sonhos
Rede Astral
Ressurreição da Criança Morta
Ressurreição em Outro Corpo
Rompimento Sagrado
Runas Espirituais
Servos Mumificados
Troca de Vida
Viajar para um Plano Adjacente

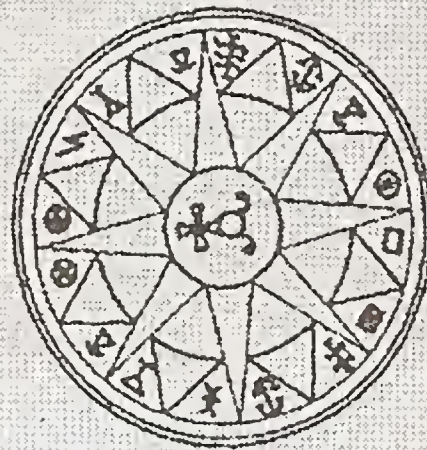
8º Círculo

Absorção de Almas
Contatar Madelein, Anjo dos Sonhos
Espelhos
Invocar Kaelthorn
Invocar Saraphimael
Portal para Metrópolis
Reencarnação

9º Círculo

Entrar nos Reinos de Madelein
Mãos Espirituais
Percepção Onisciente

Terra



1º Círculo

Adagas de Vaenoor
Ataque Mágico
Atravessar Janelas
Aumento de Dano
Braço de Metal
Click
Dissolver Armadura
Escalar Montanhas
Ouro dos Trouxas
Sopro de Areia
Superfície Espelhada

2º Círculo

Arma de Prata
Armadura de Aranhas
Chave Mestre
Dentes de Ferro
Lama
Limpeza
Manter o Círculo
Runa da Terra
Vidro à Prova de Balas

3º Círculo

Ao Alcance da Mão
Catapulta de Magma
Cimitarras
Conjuração de Elementais
Conjurar Objetos de Ferro
Detectar Metais
Dom do Minerador
Erupção de Aleph
Espírito da Terra
Explosão
Machado
Pele de Mármore
Pregar a Sombra
Tempestade Magnética
Truque de Houdini

4º Círculo

Barreira de Cimitarras
Enxergar Pegadas
Facas
Guerreiros de Areia
Nuvem de Poeira

5º Círculo

Armadilha do Deserto
Armadilha Etérea
Ferro em Vidro
Invulnerabilidade a Cortes
Moldar-se à Parede
Quatro Pregos
Transformação Elemental

6º Círculo

Criação do Círculo de Pedra
Invocação do Elemental
Madeira para Bronze
Petrificação
Teleportação
Terremoto

7º Círculo

Resistir à Tempestade
Rocha Cadente de Vectorius, A

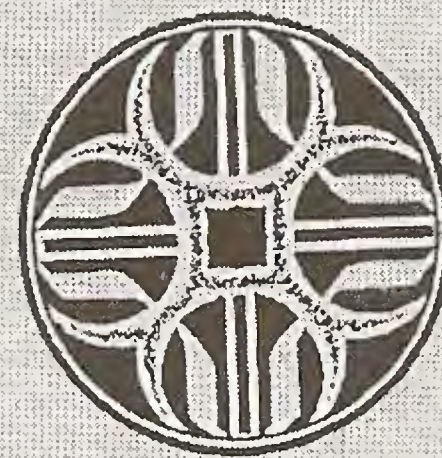
8º Círculo

Batalha Celestial
Templo
Torre de Marfim

9º Círculo

Ambiente Caótico
Casa do Fim do Mundo
Fortaleza
Fortaleza Voadora
Miniatura de Chumbo

Trevas



1º Círculo

Beijo de Hades
Cabana de Trevas
Crânio Voador de Vladislav
Desmatamento Cruel
Enxergar no Escuro
Esconder a Identidade
Movimentar as Sombras
Sombras Animadas
Sombras Maléficas

2º Círculo

Água Envenenada
Áspide
Bolas de Ácido
Olhos das Trevas
Ponte de Sombras
Runa das Trevas
Sangue Ácido
Seiva Negra
Sombras

3º Círculo

Ao Alcance da Mão
Cegueira
Cura para os Mortos
Dispersar Sombras
Escravidão Mágica
Ferrões Venenosos
Flecha de Ácido
Nanquim
Pregar a Sombra (versão judaica)
Toque de Kali
Véu

4º Círculo

Armadura de Sombras
Escrava de Sombras
Mesclar-se nas Sombras
Roubar a Sombra
Tentáculos Sombrios (grega)

5º Círculo

Beijo da Morte
Caixa Torácica
Criação de Mortos-Vivos

6º Círculo

Ilusão Total I
Tenebras
Tentáculos Sombrios (babilônica)
Tratado de Asmodeus

7º Círculo

Ilusão Total II
Invocação do Elemental
Ligações Negras
Podridão
Putrefação
Raio Desintegrador

8º Círculo

Ilusão Total III
Parede das Sombras
Ilusão Total IV
Peste
Reinos das Trevas

9º Círculo

Barreira de Luz e Trevas
Buraco Negro
Eclipse
Ilusão Total V
Mata-Dragão
Vento da Morte

Tabela de Rituais por Nível

1º Nível

Acalmar os Animais
Adagas de Váenoor
Afetar Fogueiras
Água Amaldiçoada
Armadura de Espíritos
Atrepió Demoníaco
Ataque Mágico
Atenção
Atravessar Janelas
Aumento de Dano
Beijo de Hades
Beleza Impecável
Boooo
Braço de Metal
Cabana de Trevas
Cabelos Mágicos
Cadáver Fresco
Canalização da Fé
Canibalismo
Cantil
Chicote de Escorpião
Chuva de Pétalas
Click
Conjurar Animais I
Conjurar Pequenos Animais
Contato com Arkanun
Controlar Imps
Controle de Temperatura
Cópia
Cores
Correntes de Ar
Crânio Voador de Vladislav
Crescimento
Criação de Frutas e Vegetais
Cura Mágica
Desaparecimento Heróico
Desmatamento
Desmatamento Cruel
Detectar Gravidez
Detectar Linhas de Ley
Detectar Magia
Dinheiro
Dissolver Armadura
Dom de Bacchus
Dor de Cabeça
Encontrar Água
Enxergar no Escuro
Enxergar Pessoas Mortas
Escalar Montanhas
Esconder a Identidade
Falsificação
Flick
Galhos
Glamour
Guarda-chuva
Guardião Fiel
Iguição
Isqueiro
Kronenbier
Lança Infalível de Talude
Leitura de Lábios
Lembrete

Luz de Tochas
Megalon
Melhores Grãos
Mesas Girantes
Mikron
Misseis Incandescentes
Movimentar as Sombras
Norte
Olhar de Pedinte
Ouija
Ouro dos Trouxas
Pássaro de Fogo
Paz dos Animais
Pegadas de Animais
Pegadas Luminosas
Pernas, Patas e Asas
Ponto de luz
Raízes
Relógio Perfeito
Schuberry
Símbolo Flamejante
Somar Forças
Sombras Animadas
Sombras Maléficas
Sopro de Areia
Superfície Espelhada
Teia de Luz
Tinta Invisível
Toque das Pérolas
Vaga-Lumes

2º Nível

Absorção de Chamas
Afogamento
Água em Vinho
Água Envenenada
Alarme Sonoro
Anticoncepcional
Arma de Allihanna
Arma de Prata
Armadura de Aranhas
Armadura de Sangue
As de Copas
Áspide
Barco
Bocejo
Bolas de Ácido
Bolsa Mágica
Cajado em Cobra
Canto da Sereia
Cão de Caça
Celular
Cento e uma Velas
Chave Mestra
Cheiros
Chuva Quente
Cinzas às Cinzas
Conjurar Animais II
Contos das Cinzas
Convocar Pássaros
Cordas Árabes
Credencial
Criação de Comida
Cura Ressaca

Dentes de Ferro
Desmembrar a Carroça sem Cavalos
Detectar Possessão
Dissolver
Distâncias
Eletricidade
Encantamento contra Putrefação
Enxergar Luz
Enxergar os Vales Distantes
Esmola
Espada de Gabriel
Espada Espiritual
Espada Ígnea
Espirro
Fio

Flecha de Fogo
Flor Perene de Milady, A
Garras de Atavus
Garras de Maltak
Gasolina
Gosma
Grito Desesperado
Grouxo
Habilidade de Vidraceiro
Invocar Demônios I
Lama
Lembrança
Leque Cromático de Mandrágora
Levitação
Ligação Arcana
Limpeza
Localizar a Presa
Localizar a Presa Mística
Loucura de Atavus
Luar
Manter o Círculo
Mãos de Fogo
Mãos Espectrais
Microondas
Monóculo da Compreensão
Mover Objetos
Olhar de Minerva
Olhos das Trevas
Pele de Camaleão
Pele do Carvalho Ancião
Pena dos Rumores
Pequenas Curas
Pequeno Teleporte
Pés de Macaco
Pescaria
Piso Escorregadio
Ponte de Sombras
Proteção contra Arkanun
Regenerar Plantas
Reserva
Rosto Infernal
Runa da Água
Runa da Luz
Runa da Terra
Runa das Trevas
Runa do Ar
Runa do Fogo
Sangue Ácido
Seiva Negra

Sensações de Arkanun
Separar as Folhas
Sombras
Sopro de Khalmir
Tintas de Michelângelo
Toque Sangrento
Ventriloquismo
Verter Água em Pedra
Vestimentas Mágicas
Vidro à Prova de Balas
Vitamina
Voz do Mestre
Voz Melódica das Sereias
Windows

3º Nível

Alarme Místico de Kurak
Anfíbio
Ao Alcance da Mão
Apavorante Gás de Luigi, O
Armadura de Allihanna
Armadura Elétrica
Armadura Espectral
Asfixia
Aura de Silêncio
Aura Negra
Bafo do Dragão Vermelho
Baísea
Barreira Invisível de Espíritos
Bastão de Beisebol
Bola de Fogo (grandes distâncias)
Bola de Fogo (militar)
Bola de Fogo Elemental
Bons Companheiros
Caminhar na Multidão
Caminhar sobre Água
Canalização da Fé Avançada
Casamento
Catapulta de Magma
Cegueira
Chamado de Baldur
Chamado dos Quatro Arcanjos
Chuva de Prata
Cimitarras
Conjuração
Conjuração de Elementais
Conjurar Animais III
Conjurar Objetos de Ferro
Contaminação
Conversão
Conversar com Espíritos
Culatra
Cura para os Mortos
Dança de Selene
Danos Espirituais
Dardos Místicos de Astaroth
Desamarrar
Desencantar
Desvio de Disparos
Detectar Magia Avançada
Detectar Metais
Dispersar Sombras
Dom do Minerador
Erupção de Aleph

Escalada do Macado
Escudo Incandescente
Ecuridão Mágica
Espada de Ares
Espelho Espelho Meu
Espelho Secreto
Espírito da Terra
Explosão
Farpas
Fascinação
Fechadura
Ferrões Venenosos
Flecha de Ácido
Flecha de Fogo (militar)
Flechas Incadecentes
Flechas Mágicas de Questor
Fogos de Artífício
Fome
Gagueira de Raviollus
Geiser
Glamour das Fadas
Guelras
Ilusão I
Iniciação
Invocar Demônios II
Língua de Serpente
Lobo Aleijado
Machado
Mãos de Szzaas
Mapeador Astral
Mau Olhado
Metano
Nanquim
Necromancia
Olhar Verdadeiro
Olhos Aguçados das Trevas
Olhos da Vítima
Olhos de Coruja
Olhos de Médico
Olhos Suspeitos
Pânico
Paralisia
Passeio do Caçador
Pele de Mámore
Pequeno Companheiro
Plantação
Praga de Kobolds
Pregar a Sombra
Pregar a Sombra (versão judaica)
Previsão
Procura pela Erva Selvagem
Proteção Demoníaca
Rádio da Polícia
Rastreio
Reiki
Resistência de Helena, A
Rosa ou Esterco
Roubar o Fôlego
Roubo de Vida
Sentidos Aguçados
Sentir os Arredores
Sono Sagrado
Teia Mística de Loth
Tempestade Magnética

Templo de Allihanna, O
Território Amaldiçoado
Tocar a Orbe de Spiritum
Toque da Enguia Elétrica
Toque de Kali
Tropas de Ragnar
Trovão
Truque de Houdini
Vespas Guardiãs
Véu
Vingança de Allihanna, A
Visão da Criatura Maligna
Vôo Rasante
Yahoo
Zumbi

4º Nível

Aborto
Álibi
Amor Incontestável de Raviollius
Areias de Morpheus
Ariete Espectral
Armadura de Sombras
Armadura Macabra
Arrepio de Licantropo
Arrepio de Vampiro
Árvore de Sombra
Asas de Demônio
Ataque Vorpai
Aviso
Banfi
Barreira da Proteção Distante
Barreira de Bolhas
Barreira de Cimitarras
Beijo de Lucrécia
Benção da Força do Urso
Bênção da Inteligência
Bloodburn
Bóia
Boneco Voodoo
Borrão
Bússola Mística
Caminhar na Floresta
Campo de Força
Capa de Penas de Águia
Capa de Penas de Corvo
Carapaça de Combate
Cofre Humano
Concentração
Conjurar Animais IV
Controle de Emoções
Conversar em Sonhos
Correio de Dumbledore
Cortina de Fumaça
Crescimento dos Vermes Rastejantes
Descobrir o Caminho
Desmaio
Detectar Invisibilidade
Enxergar Pegadas
Escrava de Sombras
Espelho Mágico
Espírito dos Assassinos
Exame
Facas
Falsa Ilusão
Fogo Papal
Força de Hércules
Garra
Garra de Voorkoor
Garra do Dragão
Guerreiros de Atcia
Ilusão II
Ilusão Avançada I

Imagem Turva
Infecção
Inferno de Gelo
Insanidade
Invisibilidade
Invisibilidade a Mortos Vivos
Invocar Demônios III
Lágrimas de Hyninn
Localizar Cadáveres
Mágica Silenciosa de Talude
Maldição de Allihanna
Maldição de Nimb
Marca Pessoal
Marcha da Coragem
Marionete
Mediunidade
Mesclar-se nas Sombras
Muralha de Chamas
Nova Aparência
Nuvem de Gafanhotos
Nuvem de Poeira
Parede de Espinhos
Patas de Aranha
Planta Carnívora
Presença
Proteção contra Vampirismo
Pulso
Raio
Raios Elétricos
Rastros de Luz
Ritual da Amizade Duradoura
Roubar a Sombra
Roubar a Voz
Salto Acrobático
Sino de Vohauss
Tá Pronto ?
Tatuagem
Tempestade de Fogo
Tentáculos Sombrios (grega)
Transferência de Sensações
Transformação em Orc
Trovão Espectral
Ultravioleta
Vingança
Voar sem Asas
Vozes

5º Nível

Águas Calmas
Amigo ou Inimigo
Armadilha do Deserto
Armadilha Etérea
Armadura Mental
Beijo da Morte
Besta Imaculada
Brumas da Memória
Caixa Torácica
Chama Branca
Círculo Divino de Curas
Coma
Conhecimento Líquido
Conjuração de uma Montaria Fiel
Conjurar Animais V
Contagem
Contra-Ataque Mental
Controle de Mortos-Vivos
Conversar com a Fogueira
Conversar com Mortos
Conversar com o Lago
Coral de Recifes
Criação de Amuletos de Proteção
Criação de Armas Mágicas
Criação de Mortos-Vivos

Cura Total
Cura Total dos Ferimentos
Desaparecer de Câmeras e Vídeos
DNA
Envelhecimento
Fascinação ao Feiticeiro
Ferro em Vidro
Fobia
Grito Berserk
Idade
Ilusão III
Ilusão Avançada II
Ilusão Total I
Invisibilidade Avançada
Invisibilidade Mental
Invocar Demônios IV
Invulnerabilidade a Cortes
Leitura de Mentes
Leque Cromático Versão Militar
Mapa de Sangue
Marionete Humano
Masmorra Férrica do Arbítrio
Mensagem em Sangue
Mensagens
Moldar-se à Parede
Mudança de Forma
Ninho de Vermes de Arkanun
Olhar de Penitência
Pó ao Pó
Portais
Praga
Proteção contra a Tormenta
Quatro Pregos
Repetição
Retrato de Sangue
Ritual de Fraqueza
Rosas e Troncos
Sacrifício do Herói
Salamandras
Sanidade
Tatanka
Tempestade
Tenebras
Tentáculos Sombrios (babilônica)
Toque de Kandelle
Transformação Elemental
Tratado de Asmodeus
Tratamento de Doenças
Velo de Ouro
Verdade
Vida Eterna
Visões de Spiritum
Visões do Futuro
Visões do Passado

6º Nível

Bola de Fogo de Questor
Brasão e Insignias
Brisa do Deserto
Brumas de Revella
Cavalos de Gandalf
Chave para Dite
Círculo do Curandeiro
Conjurar Aether Spirit
Conjurar Animais VI
Criação de Zumbis Asimani
Criação do Círculo de Pedra
Cruzada
Cura de Maldição
Dominação Total
Êxodus
Exorcismo
Faixas de Citorak

Ilusão IV
Ilusão Avançada III
Ilusão Total II
Invocação do Elemental
Invocar Demônios V
Licantropo
Ligações Negras
Madeira para Bronze
Magia Perdida
Maldição de Circe
Manopla
Monstros do Pântano
Morte da Alma
Multiplicação de Pães e Peixes
Old Billy the Kid
Pena de Fausto
Pesadelo
Petrificação
Podridão
Portais (versão das velas)
Putrefação
Raio Desintegrador
Regeneração
Regeneração (versão demoníaca)
Scrying
Soco de Arsenal
Teleportação
Terremoto
Trombetas de Gedeão
Trovão em Cadeia
Um Momento de Tormenta
Viajar com os Ventos Aliseos
Voar em Pilão
Voz de Comando
Xô

7º Nível

Absorção Mística
Aura de Pânico
Caldo Negro
Conjurar Animais VII
Convocar Lemures
Crânios do Conhecimento
Disruptor Temporal
Estrela Vermelha
Estrela Vermelha II
Estrela Vermelha III
Fotossíntese
Ilusão V
Ilusão Avançada IV
Ilusão Total III
Invocação da Fenix
Invocar Demônios VI
Invocar Revella
Maldição de Pedraak
Milagre Demoníaco
Mundo dos Sonhos
Ordens de Batalha
Parede das Sombras
Peste Negra
Piromania
Rede Astral
Regeneração em Outra Pessoa
Resistir à Tempestade
Ressurreição da Criança Morta
Ressurreição em Outro Corpo
Revelação
Rocha Cadente de Vectorius, A
Rompimento Sagrado
Runas Espirituais
Santuário Satânico
Seca
Sentir os Forasteiros

Servos Mumificados
Trânsito
Transporte Imediato do Ser
Troca de Vida
Viajar para um Plano Adjacente

8º Nível

Absorção de Almas
Banimento
Batalha Celestial
Chamado de Poder de Nyambee
Cidade Amaldiçoada
Clarão Supernova
Conjurar Animais VIII
Contatar Madelein, Anjo dos Sonhos
Desafio Divino
Esfera Mística de Captura
Espelhos
Forma do Dragão
Ilusão Avançada V
Ilusão Total IV
Invocar Demônios VII
Invocar Jakharte
Invocar Kaelthorn
Invocar Saraphmael
Localização Precisa do Ser
MaelStorm
Maldição do Leproso
Manah
Muralha Divina
Ordens da Floresta
Peste
Portal para Metrópolis
Reencarnação
Reinos das Trevas
Salvar a Floresta
Teleportação Infalível de Vectorius
Templo
Torre de Marfim
Vigia das Chamas

9º Nível

Abate
Ambiente Caótico
Antigravidade
Barreira de Luz e Trevas
Buraco Negro
Carapaça Indestrutível
Casa do Fim do Mundo
Castigo de Wynna
Cidade Submarina
Conjurar Animais IX
Conjurar Balrog
Eclipse
Entrar nos Reinos de Madelein
Fortaleza
Fortaleza Voadora
Ilusão Total V
Imortalidade
Imunidade Demoníaca
Kudzu
Mãos Espirituais
Mata-Dragão
Miniatura de Chumbo
Morte do Lago ou Rio
Parlamento das Árvores
Percepção Onisciente
Raio da Morte
Teleportação de Massa
Vento da Morte
Viagem no Tempo
Vingança da Floresta, A

Lista de Rituais

Abate

Necromancia [morte]

Criar Animais 9

Componentes: V, G, F/FD (um martelo)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Área: 10m de raio / nível

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: não

Pela duração do ritual, o feiticeiro indica uma espécie de animal que esteja presente na área de efeito da magia e um raio negro e gelado é disparado de seus dedos em direção a um desses animais (que não pode ter mais do que 5D de Vida ou 5 níveis). O animal deve fazer um teste de fortitude (CON) ou será abatido.

O raio negro, então, salta do animal escolhido para o mais próximo animal da mesma espécie que esteja dentro da área de efeito e o ataca, prosseguindo até que todos os animais atingidos sejam abatidos ou testados pelo menos 3 vezes. O ritual de abate afeta até 1d3 animais por rodada.

Aborto

Necromancia [morte]

Controlar Humanos/Spiritum 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Alvo: uma mulher grávida

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Para realizar esse ritual maléfico, basta a bruxa pisar duro e com força sobre a sombra feita por uma grávida em um dia de sol (não podem ser sombras criadas a partir de luzes não-naturais), enquanto sussurra as palavras do ritual. A vítima precisa passar em um teste de fortitude (CON) ou abortará a criança. Este ritual só pode ser realizado uma vez a cada gestação.

Absorção de Almas

Necromancia

Entender Spiritum 8

Componentes: V, G, F (um cadáver e um cristal)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Alvo: um cadáver

Duração: 1 semana

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi inventado em Arkanun por volta de 1600 A.C., por Lilith, rainha das succubi. Com ele o mago é capaz de absorver os resíduos mágicos do corpo de uma pessoa ou criatura morta. O cadáver deve estar presente no momento de realização do ritual, que pode ser executado por até dois feiticeiros ao mesmo tempo (ambos os feiticeiros recebem os benefícios do ritual). Cada feiticeiro coloca o seu cristal na testa da criatura morta e recita os versos mágicos durante uma hora.

O aumento de habilidades místicas dura 7 dias. Após este período, as habilidades mágicas retornam ao normal. As capacidades extras são perdidos imediatamente. Este ritual não é cumulativo.

Daemon: cada um dos magos aumenta seus pontos máximos de magia em 1d6+1, durante 7 dias.

d20: cada um dos magos ganha a capacidade de fazer uma magia extra do 1º ao 3º níveis.

Absorção de Chamas

Abjuração [fogo]

Entender/Controlar Fogo 2

Componentes: G, M (um pedaço de algodão)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: extinguir uma chama

Duração: imediata

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Utilizado para extinguir chamas, o mago deve colocar o pedaço de algodão na boca, estender os braços em direção à chama e aspirar fortemente o ar. Enquanto o ar for preenchendo seus pulmões, a chama será atraída para as mãos do mago e extinta.

Pode-se utilizar esta magia para apagar incêndios de um tamanho proporcional ao nível do mago (até 3º=uma fogueira; 4º-6º níveis=chamas de até 1m de altura; 7º-9º níveis=chamas com até 3m de altura; níveis 10º+=chamas suficientes para queimar uma sala) ou para neutralizar outras magias de fogo (Bola de Fogo, por exemplo). Nesse caso, o feiticeiro pode reduzir a força da magia em um número de Focus igual ao do ritual Absorção de Chamas.

Roderick conjura uma Bola de Fogo sobre os habitantes de um vilarejo. A bola de fogo causaria 6d6 pontos de dano, mas Samantha consegue conjurar Absorção de Chamas e enfraquecer a magia de Roderick em 4d6. A bola de fogo agora causará apenas 2d6 pontos de dano sobre os camponeses.

Absorção Mística

Abjuração

Entender Metamagia 7

Componentes: V, G, M (um colar de pérolas)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Área: 1m de raio, centrada no mago

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual envolve o mago com uma esfera de Metamagia capaz de absorver magias protegendo-o.

Para realizar o ritual, o feiticeiro precisa de um colar de pérolas (com no mínimo uma pérola para cada nível que ele pretenda absorver. Se possuir menos pérolas do que as necessárias, o ritual ficará mais fraco do que deveria).

Quando ativado, qualquer magia ou feitiço que seja feito no mago (incluindo magias de cura ou proteção também!) serão absorvidos sem causar dano para a esfera de Metamagia, que se tornará cada vez mais translúcida, como vidro enegrecido. Quando a última magia for absorvida, o ritual acabará.

Daemon: a esfera de Metamagia absorve um ponto de Foco para cada nível do mago.

d20: a esfera absorve um nível de magia para cada nível do mago.

Caso a esfera possua menos pontos de absorção que um feitiço que tenha sido conjurado contra o mago, Absorção Mística absorverá todo o ritual, explodindo e causando 1d3 pontos de dano no mago para cada ponto de Foco que não pôde ser absorvido.

Acalmar os Animais

Encantamento (Compulsão)

Entender Animais 1

Componentes: V, G, M (um pouco da comida do animal)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 20m

Alvo: 1 animal

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual simples faz com que o feiticeiro seja capaz de acalmar o espírito de um animal, permitindo a ele até mesmo cavalgar um cavalo ou búfalo selvagem. Em casos extremos, pode ser usado contra tigres, leões ou outros animais selvagens que estejam atacando o grupo.

Depois de terminada a duração do ritual, o animal reagirá de acordo com o tratamento que recebeu nesse tempo, podendo continuar amigável, atacar o mago ou simplesmente partir.

Adagas de Vaenoor

Conjuração (Criação)

Criar Terra 1

Componentes: V, G



Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 1m de raio

Efeitos: cria uma adaga a cada dois níveis

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia foi desenvolvida por um mago que sempre tinha o azar em suas aventuras de ser preso e ter suas adagas retiradas pelos guardas. Após alguns meses de pesquisa, saiu de seu laboratório com este feitiço que o permitia conjurar uma adaga para cada 2 níveis que possuísse. Em alguns anos, quando se tornou um mago mais poderoso, este feitiço não foi mais tão necessário, mas sua fórmula foi passada para vários outros magos iniciantes, que o utilizam em combate.

As adagas podem ser criadas nas mãos de outras pessoas se o mago assim desejar e são consideradas adagas não-mágicas.

Afetar Fogueiras

Evocação [fogo]

Controlar Fogo 1

Componentes: G, M (sal grosso)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: afeta uma chama

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago é capaz de controlar chamas do tamanho de uma lamparina (1º nível), do tamanho de uma fogueira de acampamento (níveis 2º-3º), do tamanho de uma pessoa (níveis 4º-5º) ou uma GRANDE fogueira (níveis 6º+). Ele pode estender suas labaredas como tentáculos, fazer a fogueira estalar, movimentar-se ou mesmo formar figuras grosseiras com ela.

O feiticeiro deve arremessar o sal grosso dentro da fogueira (o que pode exigir um teste se ele estiver longe do fogo). O dano máximo que o fogo poderia causar, em um ataque (com um tentáculo, por exemplo), é igual a 2d6 pontos por ataque bem sucedido.

Afogamento

Evocação

Criar/Controlar Água 2

Componentes: V, G, M (água), F (ver texto)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este antigo ritual romano era praticado pelos servos de Netuno e faz a vítima afogar-se na frente do feiticeiro, enchendo seus pulmões com água salgada. O feiticeiro precisa de algum objeto pessoal ou ligação arcaica (cabelos ou unhas) da vítima, que mergulha em um frasco com água do mar.

A magia causa dano de acordo com o nível do mago (níveis até 4º = 2d6; níveis 5º-6º = 3d6; níveis 7º-8º = 4d6; níveis 9º+ = 5d6) e a vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade. Uma vez que passe no teste, a vítima não pode ser afetada por esse ritual pelos próximos sete dias.

Água Amaldiçoada

Transmutação [mal]

Criar Água/Arkanun 1

Componentes: V, G, M (um frasco de água)

Tempo de Formulação: 1 minuto

Alcance: toque

Alvo: frasco de água tocado

Duração: permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto)

Resistência à Magia: sim (objeto)

Este ritual simples faz com que o personagem seja capaz de criar água amaldiçoada. A água possui os mesmos poderes que a água benta, mas voltados para o mal. Quando arremessada contra uma pessoa de boa índole, a água amaldiçoada causa 1d6+6 pontos de dano por frasco. Se utilizada em mortos-vivos, pode regenerar até 1d3+3 pontos de dano por frasco aplicado. Se for utilizada contra anjos ou criaturas celestiais, causa 2d6 pontos de dano por frasco utilizado.

Água em Vinho

Transmutação

Controlar Água 2

Componentes: G, M (um frasco de líquido), F (varinha de metal)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: um líquido

Duração: permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto)

Resistência à Magia: sim

Este ritual consiste em bater uma varinha de metal duas vezes no recipiente contendo um líquido e esse se transformará em outro líquido não-mágico escolhido pelo mago, de acordo com o ritual realizado. O volume transformado depende do nível do mago (níveis até 2º = um frasco; 3º nível = uma caneca; 4º nível = um balde; níveis 5º+ = um barril). O mago não pode transformar o líquido em nenhum tipo de veneno.

Água Envenenada

Transmutação

Controlar Água/Trevas 2

Componentes: G, M (um frasco de líquido), F (uma varinha de metal enferrujada)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: um líquido

Duração: uma semana e um dia

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto)

Resistência à Magia: sim (objeto)

Este ritual consiste em mergulhar uma varinha de metal duas vezes no recipiente contendo o líquido que se tornará envenenado, sem alterar suas características básicas (embora ainda pode ser detectado através de magias apropriadas). O volume transformado será sempre de um copo de vinho, mas a força do veneno dependerá do Focus do ritual. O veneno criado perderá a força em uma semana e um dia. O veneno criado causará 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível se ingerido. A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade.

Águas Calmas

Abjuração [ordem]

Controlar Água 5

Componentes: V, G, F (símbolo de Netuno)

Tempo de Formulação: 2 minutos

Alcance: toque

Área: 10m ao redor do barco

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um feitiço muito procurado pelos pescadores, marinheiros e navegantes, este ritual é utilizado para acalmar as águas ao redor de uma embarcação, podendo ser utilizado mesmo debaixo das maiores tempestades.

Enquanto estiver sob a proteção deste ritual, que utiliza o símbolo de Netuno, as águas ao redor do barco ficarão calmas. Isso não impede que o barco seja levado pela tempestade para locais desconhecidos, mas protege contra destruição). Se conjurado em tempos calmos, este ritual aumenta em 50% a velocidade do barco.

Alarme Místico de Kurak

Abjuração

Criar Metamagia 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 500m

Área: ver descrição

Duração: até raiar/pôr do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago risca o chão ou o ar com o dedo indicador direito, enquanto recita os versos do ritual. Um delicado fio invisível de energia mística será erguido por onde o mago riscar o dedo e este fio será conectado ao feiticeiro por uma ligação arcana. Qualquer objeto, pessoa ou animal que cruzar o fio, rompendo-o, imediatamente alertará o mago (acordando-o se ele estiver dormindo). Se a magia for conjurada durante o dia, ela permanecerá ativa até o pôr do sol; se for conjurada à noite, permanecerá até o raiar do sol.

O raio da área afetada por esta magia é dada pelo nível do mago (níveis até 2º = 3m; 3º nível = 5m; 4º nível = 10m; 5º nível = 20m; níveis 6º+ = um acampamento inteiro).

Alarme Sonoro

Abjuração

Entender Ar/Metamagia 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 500m

Área: ver descrição

Duração: até raiar/pôr do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago traçar um fio invisível de comprimento igual a 10 metros por nível. Estes fios podem ser usados para traçar qualquer forma geométrica. Funciona exatamente como o ritual Alarme Místico de Kurak com a diferença que todas as pessoas dentro da área de efeito serão avisadas por um som (o som exato é descrito em cada ritual, mas pode variar de uivos, gritos ou risadas histéricas a sonetos e melodias...).

Álibi

Encantamento (compulsão) [ação mental]

Entender Humanos 4

Componentes: V, F (broche de ouro)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Alvo: 1 pessoa / 2 níveis em uma mesma sala

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta magia é utilizada para criar um álibi para ladrões e espiões. Ele afeta as memórias de até uma pessoa a cada dois níveis, pela sua duração. Nesse tempo, as vítimas serão tomadas por lembranças da presença do feiticeiro na área em que estavam, de conversas vagas com ele e até mesmo de tê-lo visto fazendo alguma piada ou ação.

É claro que um exame mais detalhado ou investigativo revelará que nem todas as descrições das vítimas sobre o que aconteceu são coincidentes. Se as vítimas estiverem bêbadas, "melhores" serão as memórias sobre o ocorrido. Uma vez acionada a magia, o feitiço afeta cerca de 20m ao redor de onde o broche estiver.

Ambiente Caótico

Transmutação [caos]

Entender Terra 9

Componentes: V, G, M (um pedaço de arame farpado)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Área: 10m de lado / nível

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este poderoso ritual da Terra faz com que, pela duração da magia, todos os túneis, câmaras, passagens, portas, corredores e

demais ambientes de um local fiquem totalmente caóticos, aumentando e diminuindo de altura, largura, espessura e diâmetro. Paredes se fecham onde antes existiam portas, portas se abrem para corredores que não existiam e salas inteiras se torcem e modificam suas dimensões conforme a vontade do feiticeiro. Dentro dos limites desta magia, praticamente qualquer tipo de alteração estrutural é possível.

Ao final da magia, o mago pode escolher retornar o ambiente ao estado original ou deixá-lo da maneira que desejar (pode ser que as estruturas não agüentem o peso, uma vez que as forças místicas param de exercer sua influência).

Amigo ou Inimigo

Encantamento (compulsão) [ação mental]

Entender Humanos 5

Componentes: G, F (objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: uma pessoa desorientada

Duração: enquanto durar a desorientação

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta magia só pode ser utilizada em oponentes que tenham sido atingidos por golpes muito fortes ou que estejam desorientados momentaneamente (através de algum outro ritual). Este ritual faz com que a vítima, influenciada pela magia, passe a considerar seus amigos (que provavelmente estarão tentando ajudá-lo) como inimigos mortais que estão tentando destruí-lo.

O efeito dura enquanto a vítima estiver desorientada ou até que seja desacordada de alguma maneira (através de seus amigos ou devido aos ferimentos que possui).

Amor Incontestável de Raviollius

Encantamento (compulsão) [ação mental]

Entender/Controlar Humanos 4

Componentes: V, G, F (um objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 hora / nível (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

O título de maior mago vivo de Arton está atualmente dividido entre Talude e Vectorius — mas, em um passado distante, ele pertenceu ao grande Raviollius. Apesar de seu grande poder, ele era um mago pacifista: devotou a vida ao estudo de magias não-violentas, que incapacitavam seus inimigos sem ferir ou matar — quase sempre de forma humilhante! Assim, seu nome costuma figurar no título de muitas magias não letais.

O Amor Incontestável foi a primeira magia criada por Raviollius. Qualquer criatura atingida por ela deve fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL+nível do mago); se falhar, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos!

Uma criatura nesse estado não pode fazer qualquer ataque contra a pessoa amada nem permitir que seja atacada. Contudo, se receber qualquer ataque desta pessoa (mesmo que não sofra dano), a magia será quebrada. O mago pode desfazer o efeito quando desejar.

Mortos-vivos, construtos, golens e personagens que sejam imunes a ataques mentais são imunes a esta magia. Em animais assexuados ou certas criaturas pouco inteligentes, o efeito pode ser diferente: a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe.

Daemon: o mago pode armazenar 3 pontos de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Anfíbio

Transmutação

Entender Humanos/Água 3

Componentes: G, M (uma concha)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: uma pessoa

Duração: 1 minuto / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfico)

Resistência à Magia: sim (benéfico)

Esta magia permite a uma criatura se mover e respirar livremente na água doce ou salgada. Ela não precisa de perícias para nadar e pode se mover na água com a mesma velocidade que teria em terra (normalmente, sem esta magia, um personagem na água se move com metade da velocidade normal). Lançada sobre uma criatura marinha, a magia tem efeito contrário — permitindo que ela possa andar e respirar em terra.

Anticoncepcional

Transmutação

Entender/Controlar Humanos 2

Componentes: V, G, M (um pouco de sangue da vítima)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 mulher

Duração: 1 mês

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Utilizado para prevenir a gravidez, este ritual só funciona se o alvo (uma mulher) já não estiver grávida. Geralmente utilizado pela própria feiticeira, mas existe pelo menos dois casos onde este ritual foi feito em uma rainha de modo a evitar que o rei tivesse herdeiros.

Antigravidade

Transmutação (caos)

Entender/Criar Metamagia 9

Componentes: V, G, M (uma esfera de metal perfeita)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 50m

Área: um cubo de 5m de lado / nível

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia cria uma **Área** onde a gravidade não atua, equivalente a um cubo de 5x5x5m por nível do conjurador. Dentro dessa **área**, objetos, pessoas e demais materiais não sofrem a influência da gravidade, ficando sem peso nenhum, podendo ser facilmente empurrados ou movidos por qualquer pessoa. Objetos arremessados ou que estejam caindo perdem sua aceleração e peso. Versões deste ritual foram utilizadas na construção de trens magnéticos antigravitacionais dentro de cavernas e túneis especialmente projetados.

Ao Alcance da Mão

Evocação

Criar Humanos/Spiritum/Elemento Principal 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: cria uma mão mística

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Com esta magia, o feiticeiro pode projetar mãos místicas de água, pedra ou sombra, que aumentam sua distância de combate corpo-a-corpo. Além de sua óbvia utilidade para ataques à distância (feitos com a perícia normal do mago), esta magia também é excelente para lançar outras magias que funcionam apenas ao toque — porque existe uma ligação arcana entre o feiticeiro e sua parte elemental.

Esta magia é especialmente terrível se combinada com O Soco de Arsenal.

Apavorante Gás de Luigi, O

Encantamento (Compulsão)

Criar Ar/Humanos 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Criada por Luigi Sortudo, o famoso bardo pessoal do Rei Thormy de Valkaria, esta magia fraca e inofensiva serve apenas para trazer risos e embaraços. O alvo tem direito a um teste de fortitude (CON vs. WILL+nível do mago). Se falhar... bem, começa a emitir sonora ventosidade pelo ânus (também conhecida como “flatulência”) pelos minutos seguintes. Isso não provoca nenhum dano ou penalidade... só constrangimentos!

Este ritual não funciona em Personagens de 8º nível ou superior.

Areias de Morpheus

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender Humanos 4

Componentes: V, G, M (uma algibeira contendo areia fina, recolhida em uma praia numa noite de lua cheia)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Alvo: uma pessoa

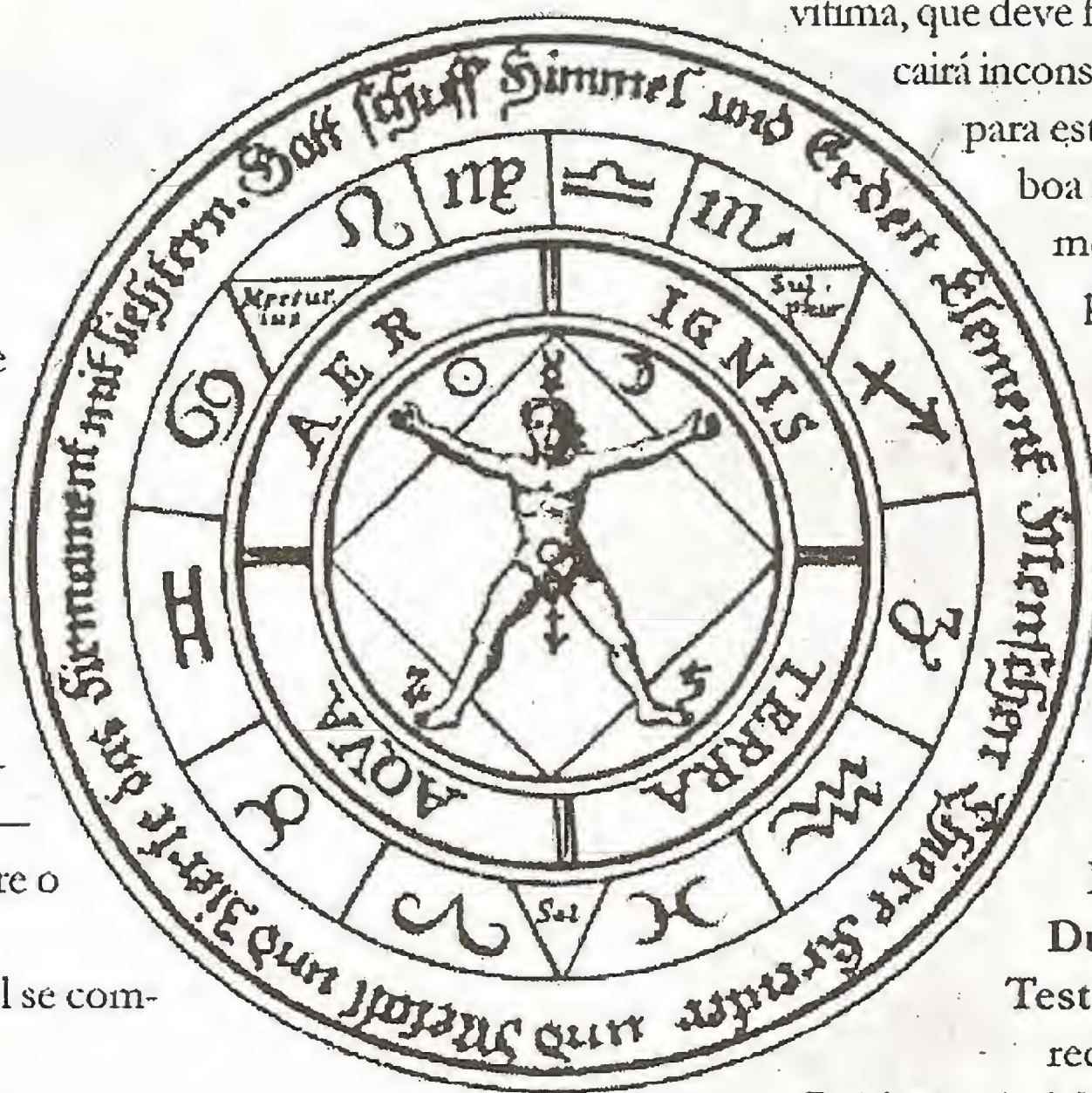
Duração: uma cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Também conhecido por dezenas de outros nomes, Areias de Morpheus é considerado um ritual simples, sendo que muitos magos-aprendizes começam seus trabalhos e estudos por este ritual. Para realizar este feitiço, o mago espalha a areia sobre os olhos da vítima, que deve fazer um teste de vontade (WILL) ou cairá inconsciente por alguns minutos. Outro uso

para este ritual é conferir a uma pessoa uma boa noite de sono, livre de pesadelos. Somente uma pessoa poderá ser afetada por este ritual a cada vez.



Ariete Espectral

Evocação

Criar Spiritum 4

Componentes: V, M (um ariete miniatura em prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Efeitos: cria um ariete

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual conjura do Plano Astral um ariete espectral com grande força, capaz de arrombar a maioria das portas e portais existentes. O conjurador se posiciona na frente da porta que deseja arrombar e recita os versos do ritual. Quando terminar, o feiticeiro empurra o ar com seu punho esquerdo, que deve estar segurando a miniatura, enquanto uma força espectral golpeia a porta com For (FR) 24, causando 4d6 pontos de dano.

Com algumas alterações, este ritual também pode ser utilizado contra alvos humanos, causando 4d6 pontos de dano divididos entre as pessoas que estiverem na área de efeito.

Arma de Allihanna

Conjuração (Criação)

Criar/Controlar Plantas 2

Componentes: V, G, M (uma folha de jasmim)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Efeitos: cria uma arma

Duração: uma cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia faz brotar do chão uma arma qualquer, à escolha do clérigo — espada, machado, lança, arco e flecha — feita de madeira, cipó e espinhos muito afiados. Ela é considerada uma arma mágica e seu bônus é igual a um terço do nível do mago (limitado um máximo de +5).

A Arma de Allihanna não pode ser invocada em lugares estéreis, sem vegetação: terrenos rochosos, secos, urbanos ou amaldiçoados (como casas e cemitérios mal-assombrados) impedem o uso da magia. Caso seja transportada para esse tipo de terreno, a arma ainda conserva seu dano normal — mas não é mais considerada uma arma mágica. Lisandra, uma jovem druida nativa de Galrasiá - em Arton, é conhecida por ser capaz de usar esta magia como uma habilidade natural, sem gastar pontos de magia.

Arma de Prata

Transmutação

Controlar Terra 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: uma arma branca

Duração: 1 hora

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Criada para enfrentar lobisomens e licantropos, este ritual faz com que a lâmina de qualquer arma torne-se prata por algum tempo. No caso de pontas de flecha, este ritual encanta 1d3+1 pontas por conjuração.

Armadilha do Deserto

Transmutação

Controlar Terra 5

Componentes: V, G, M (um pequeno amuleto na forma de pá)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: ver descrição

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um ritual bastante conhecido na Ordem Mármore e utilizado para criar pequenas cavernas, que serviam de abrigo ou fossos para retenção de água no deserto. Quando os muçulmanos invadiram a Europa, passaram a utilizar versões modificadas deste ritual para abrir valas contra as cavalaria europeias.

Este ritual abre imediatamente uma vala com cerca de 3x3x3m na terra, de modo que um inimigo seja tragado para dentro da armadilha, caso falhe em um teste de reflexos (AGI). Se for utilizado em uma laje, pode fazer um buraco de até 3x3m.

O uso irresponsável deste ritual pode fazer a estrutura de uma casa ou fortificação ceder.

Armadilha Etérea

Transmutação

Controlar Terra/Metamagia 5

Componentes: V, G, M (um pequeno amuleto na forma de pá)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: ver descrição

Duração: 3d6 rodadas (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Uma versão modificada e melhorada do ritual anterior, desenvolvido para usos mais discretos dentro de castelos ou mansões. Este ritual abre imediatamente uma vala com cerca de 3m de profundidade na terra, de modo que um inimigo seja tragado para dentro da armadilha, caso falhe em um teste de reflexos (AGI). Se for utilizado em uma laje, pode fazer um buraco de até 3x3m na estrutura.

A diferença entre este ritual e o ritual de Armadilha é que na Armadilha Etérea, o buraco criado não existe em nossa realidade, mas no Plano Astral (dessa forma, pode-se utilizá-lo no segundo andar de uma casa e as pessoas que estão no primeiro andar, logo abaixo da armadilha, não perceberão nada de anormal). Ao final da Duração, a armadilha expelle qualquer coisa que estiver dentro dela para o Plano Material.

Armadura de Allihanna

Abjuração

Criar/Controlar/Água/Plantas 3

Componentes: V, M (uma folha de jasmim)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Alvo: o próprio mago

Duração: uma cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia permite fazer brotar do chão uma armadura de madeira e cipó, que se enrosca no corpo do mago e fornece redução de dano (IP) conforme o nível do mago:

Nível	redução de dano	IP
Até 6º	1 / -	1
7º-9º	2 / -	2
10º-12º	3 / -	3
13º-15º	4 / -	4
16º+	5 / -	5

A única desvantagem é que a armadura não consegue se afastar mais do que 10m de seu local de conjuração, o que limita seriamente a mobilidade do mago durante uma luta.

Assim como a Arma de Allihanna, esta magia não pode ser invocada (ou mantida) em lugares estéreis. A druida Lisandra também pode usar esta magia como uma habilidade natural, sem gastar pontos de magia.

Armadura de Aranhas

Abjuração

Criar/Controlar Animais/Terra 2

Componentes: V, G, F/FD (um broche na forma de aranha)

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma armadura de aranhas

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia de combate é muito interessante. Ela conjura do Plano Astral centenas de aranhas de metal, que envolvem o mago, ajustando-se ao seu corpo e formando uma espécie de armadura trançada de ferro, BA +(1+1 a cada dois níveis) (IP 1 + 1 para cada 2 níveis). A armadura pode ser um pouco perturbadora para quem não está acostumada com ela, pois está em constante movimento.

A armadura possui 12 PVs e à medida que o mago vai sendo atacado, os primeiros doze pontos de dano são retirados da armadura. Caso a armadura chegue a zero PVs, a magia é dissipada.

Armadura de Espíritos

Abjuração

Criar/Controlar Spiritum 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma armadura de espíritos

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual conjura matéria espiritual primitiva, que fica circulando ao redor do corpo do mago no reino de Spiritum. Essa Forma-Pensamento constitui uma armadura astral que protege o mago com BA +7 (IP 6) para qualquer tipo de ataque espiritual ou astral. Fantasmas, espectros, aparições e qualquer outro tipo de entidade espiritual são afetados por esta magia.

Armadura de Sangue

Abjuração

Entender/Criar Arkanun 2

Componentes: V, G, M (um frasco com sangue)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma armadura de sangue

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para convocar os poderes deste ritual, o mago deve derramar o frasco de sangue sobre sua cabeça. Através das energias demoníacas, o sangue se espalhará por todo o corpo do feiticeiro, deixando-o com uma aparência terrível. Este sangue fará com que o redutor de dano (IP) do mago aumente em +2 pela duração do ritual, resistindo ao fogo, eletricidade e danos físicos.

Armadura de Sombras

Abjuração

Criar Trevas/Arkanun 4

Componentes: V, G, M (uma pedra de ônix)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma armadura de sombras

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta armadura feita de sombras envolve o feiticeiro como se fosse nanquim, cobrindo cada centímetro de sua pele e transformando o feiticeiro (ou uma pessoa que ele escolher e que queira receber os efeitos deste ritual) em um vulto envolto em sombras.

A Armadura de Sombras fornece BA +4 (IP 4) contra qualquer tipo de ataque, possui 24 PVs (que são deduzidos antes que o alvo receba um ponto de dano). Além disso, a Armadura possui uma boca na forma de uma bocarra de tubarão, com centenas de dentes disformes. Essa boca pode ser usada para atacar e, caso acerte o ataque, causa 2d6 pontos de dano. Enquanto estiver usando a armadura, o alvo pode enxergar perfeitamente no escuro e mesclar-se nas sombras com 75% de furtividade.

Armadura Elétrica

Evocação [eletricidade]

Controlar Ar/Luz 3

Componentes: V, G, M (uma moeda de prata)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: uma armadura que revida o dano

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: não e fortitude reduz (CON) à metade

Resistência à Magia: sim

Esta magia reproduz exatamente o efeito de eletricidade. Graças a ela o mago pode criar a poucos centímetros de sua pele uma carga elétrica capaz de causar dano igual à 2d6 pontos de vida. A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade. A carga elétrica atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corporal (mesmo que não estejam tocando diretamente o mago). Estas qualidades tornam a Armadura Elétrica ótima para se proteger contra um grande número de atacantes.

Daemon: o mago pode armazenar 3 pontos de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Armadura Espectral

Abjuração

Controlar Ar/Spiritum 3

Componentes: V, G, F (um dos ossos de um dedo, colocado em um amuleto)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma armadura espectral

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta armadura espectral concede BA +5 (IP 4) ao mago, independente do tipo de armadura que ele possua, durante uma cena. A armadura lembra uma cota de malha fantasmagórica e bloqueia apenas ataques físicos (socos, espadadas, flechas, quedas, etc.). O mago deve colocar o amuleto ao redor do pescoço durante o ritual.

Se o amuleto for retirado antes da duração do ritual, o feitiço é quebrado.

Armadura Macabra

Abjuração (morte)

Controlar Arkanun/Humanos 4

Componentes: V, G, M (um cadáver putrefato)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma armadura necromântica

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual macabro faz com que um corpo se deforme e desmonte para formar uma armadura mágica de ossos e músculos. O cadáver envolve o feitiço enquanto ossos transformam-se em espinhos protetores, a caixa torácica abraça o peito do mago, formando uma armadura de placas, unida pelos músculos. O crânio do cadáver transforma-se em uma espécie de elmo.

A armadura macabra fornece BA +8 (IP 6) e pode resistir a até 36 pontos de dano. Seus espinhos causam 1d3+1 pontos de dano se forem usados como arma e a For (F.R) do mago aumenta em +2 enquanto estiver vestindo a armadura. Além disso, estará protegido de ataques que drenem níveis.

O único problema deste ritual é que o feitiço pode ser atacado com rituais de Afastar ou Controlar Mortos-vivos pela duração do ritual. A armadura se comporta como um personagem de 6º nível.

Armadura Mental

Abjuração [ação mental]

Entender Humanos 5

Componentes: V, F (uma pequena esfera de vidro)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: protege a mente do mago

Duração: 3d6 rodadas + 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia protege a mente do mago contra efeitos telepáticos: enquanto a Armadura Mental está ativa, ela protege a mente do mago contra ataques mentais, magias de leitura de mente, controle ou outras pela duração do ritual. O mago realiza todos os testes de vontade (Resistência) com 5D ao invés de sua Sab (WILL).

Magos mais poderosos usam esta magia em conjunto com o ritual Permanência para ganhar imunidade contra ataques telepáticos.

Arrepio de Licantropo

Adivinhação

Entender Spiritum 4

Componentes: V, F/FD (uma corrente de prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: alerta o mago da presença de licantropos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelos nórdicos no século VIII, quando começaram a se aventurar para o sul através das florestas protegidas pelos lobos. Quando acionar este ritual, o mago sente um arrepio se estiver a menos de 100 metros de um licantropo. Existem versões deste ritual para vampiros, demônios, anjos, espíritos, fadas e quaisquer outras criaturas sobrenaturais que o Mestre achar necessário.

Arrepio de Vampiro

Adivinhação

Entender Spiritum 4

Componentes: V, F/FD (uma cruz de madeira)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: alerta o mago da presença de vampiros

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Versão para os vampiros do ritual Arrepio de Licantropo, este ritual foi originalmente desenvolvida contra vrikolakas e mais tarde adaptada para strigoi e outras raças de vampiros. O usuário da cruz de madeira sente uma espécie de arrepio quando está a cerca de 100 metros do vampiro.

Arrepio Demoníaco

Adivinhação

Entender Arkanun 1

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: alerta o mago da presença de demônios

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum / vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não

Este feitiço foi desenvolvido pelos membros da Ordem das Sombras para detectar qualquer tipo de demônio de Arkanun ou do Inferno que estivesse na Terra. Uma vez acionado, este ritual faz com que o mago tenha um arrepio caso chegue a menos de 10m de um demônio, mesmo que ele esteja disfarçado.

Caso o demônio esteja utilizando alguma magia ou poder de camuflagem, ele tem direito a um teste de vontade (WILL) para continuar disfarçado.

Árvore de Sombra

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 4

Componentes: V, G, F/FD (uma semente)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: cria uma árvore

Duração: até o pôr-do-sol (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este maravilhoso ritual faz com que uma árvore frondosa brote imediatamente do solo, onde o mago colocar sua semente. Tal árvore não possui nenhuma característica especial a não ser providenciar sombra. Não importa qual seja a temperatura externa, na sombra da árvore (um círculo de 1m de raio por nível do mago) a temperatura estará sempre agradável. Até 40°C, a sombra da árvore estará em 20°C, aumentando em 1° C para cada grau que aumentar a temperatura externa.

Este ritual só pode ser feito em áreas externas e somente se houver solo natural para plantar a semente. No final do dia, a árvore reverte à forma de semente. Qualquer tentativa de derrubar a árvore faz com que ela se dissolva e retorne ao Plano Astral.

Âs de Copas

Transmutação

Criar Metamagia 2

Componentes: G, F (um baralho completo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: uma carta de baralho

Duração: imediata

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Criado em 1892 no velho oeste americano e usado por magos trapaceiros em jogos de cartas, este ritual permite ao mago comprar exatamente a carta que necessitar (desde que ela já não esteja na mão de nenhum outro jogador - e isso fica a cargo do Mestre).

Para continuar comprando as cartas que necessita (como comprar um par em um jogo de pôquer), o mago precisa gastar mais pontos de magia, realizando este ritual novamente.

Asas de Demônio

Transmutação

Criar Arkanun 4

Componentes: V, G, F/FD (um amuleto em forma de pentagrama)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria asas nas costas do mago

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não



Através deste ritual dolorido, o mago é capaz de fazer brotar de suas costas um par de asas demoníacas, que o possibilitam voar fisicamente pela duração do ritual. As asas rasgam a pele do mago, causando 1 ponto de dano quando são criadas. A aparência de tais asas varia muito, desde o negro como couro até o vermelho vivo, passando por diversas tonalidades e formas diferentes.

Ao final do ritual, as asas apodrecem, caem e se transformam imediatamente em cinzas, mas as costas do mago ficarão com grandes cicatrizes, que demorarão a se curar (às vezes, não são curadas nunca mais).

Asfixia

Transmutação

Controlar Ar 3

Componentes: V, G, M (um pequeno frasco de vidro, que é quebrado durante o ritual)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: uma criatura

Duração: uma rodada / nível

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Lançada contra uma criatura, esta magia exige um teste de fortitude (CON) por rodada; se falhar, a vítima não consegue respirar e recebe 1d3 pontos de dano por asfixia. Esta magia não tem efeito contra mortos-vivos, golens, criaturas mágicas e — obviamente — quaisquer outras criaturas que não precisem respirar.

Áspide

Conjuração (Criação) [ácido]

Controlar Água/Trevas 2

Componentes: G, M (um pouco de veneno de cobra)

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: 3m

Alvo: uma criatura

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Esta magia foi desenvolvida pelos seguidores do deus Cobra. Ingerindo um pouco de veneno de cobra especialmente preparado, o feiticeiro é capaz de preparar em seu estômago um potente ácido corrosivo. O veneno fermenta durante até 2 horas por nível do personagem. Se não for expelido após este tempo, o ácido vai começar a corroer o estômago do mago, causando 4d6 pontos de dano interno. Quando necessário, o mago pode regurgitar o veneno e cuspir em um alvo escolhido.

O cuspe venenoso causa 2d6 pontos de dano mais 1 ponto para cada hora que o veneno ficou fermentando. Se for usado em combate, o feiticeiro precisa acertar um teste de Des (DEX) para atingir seu alvo. A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade.

O ácido ignora as proteções de armaduras.

Ataque Mágico

Evocação [ver descrição]

Criar + Caminho Elemental 1

Componentes: V, G, F/FD

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Área: ver descrição

Duração: imediata

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz a metade

Resistência à Magia: sim

Esta é a forma mais simples e óbvia de provocar dano usando magia — todos os Caminhos podem ser usados para causar dano. Com o Caminho do Fogo você pode disparar chamas pelas mãos, enquanto o Caminho da Água permite fazer disparos líquidos corrosivos. Através do Caminho da Terra você pode lançar pequenos meteoros e o Caminho das Trevas permite criar tentáculos de escuridão para esmagar o inimigo. O Caminho do Ar lança ventos cortantes contra o alvo e o Caminho da Luz dispara fagulhas incandescentes!

O tipo exato de ataque depende da imaginação do mago. Com o Caminho da Terra, por exemplo, ele poderia atacar com uma chuva de meteoros, uma parede de pedra, um imenso monólito ou uma mão rochosa gigante. O efeito visual pode mudar, mas existe um limite: ele NUNCA vai causar dano maior que 1d6 para cada ponto de Focus. Então, se você tem Criar Terra 2, sua chuva de meteoros/parede/monólito/mão de pedra vai causar 2d6 de dano. Sempre.

Um ataque com magia funciona mais ou menos como um ataque normal. Você precisa fazer um ataque (usando o valor de teste de INT como ataque) respeitando o alcance máximo da magia. O dano deste ataque pode ser dividido em alvos diferentes — um para cada ponto de Focus. Com Focus 3 você pode atacar até 3 alvos diferentes e causar 1d6 de dano em cada um mas cada alvo exige um teste separado. Existem seis tipos desse ritual e uma infinidade de variações.

O Mestre deve definir exatamente qual dessas variações o personagem possui.

d20: para jogadores de d20, considere a existência de 9 versões diferentes desse ritual, uma para cada nível. Em lugar do Focus, é o nível da magia que será usado para calcular os danos e limites.

Ataque Vorpai

Transmutação

Controlar Ar/Luz 4

Componentes: V, G, F/FD (uma arma cortante)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: uma arma

Alvo: uma arma empunha pelo mago

Duração: um ataque bem sucedido

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto) (benéfico)

Resistência à Magia: não

Este efeito transforma uma arma cortante ou ataque comum em um ataque vorpai — ou seja, capaz de decapitar o adversário e matá-lo com um só golpe! Sempre que um personagem sob efeito desta

magia (o próprio mago ou outra pessoa) consegue um acerto decisivo (resultado menor que 05 em sua jogada de ataque), o alvo deve imediatamente fazer um teste de fortitude (CON): se falhar, terá a cabeça ou um membro escolhido pelo jogador decepado.

Este ritual só funciona se o personagem possuir uma arma cortante. Martelos, clavas ou tacapes NÃO podem ser alvos desta magia. A arma encantada só funciona nas mãos do feiticeiro que realizou o ritual.

Nota: criaturas com mais de uma cabeça serão mortas apenas quando TODAS forem decapitadas!

Daemon: A arma pode ser encantada com dois pontos de magia durante um ano e um dia. Após este período, a arma se torna permanentemente encantada.

Atenção

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender Spiritum 1

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Área: 20m de raio

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: não e vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual faz um chamado astral para todas as pessoas em um raio de 20m. Por uma rodada, todas elas prestarão atenção ao conjurador, não importando que língua elas falem ou o que estejam fazendo. Caso alguém dentro dessa área de efeito esteja lutando ou concentrado, ela tem o direito a fazer um teste de vontade (WILL) para ignorar o chamado de atenção astral e continuar o que esteja fazendo.

Atravessar Janelas

Abjuração

Entender Terra 1

Componentes: V, G, M (um frasco de óleo)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual simples, porém extremamente útil, permite ao mago arremessar-se ou arremessar outra pessoa através de uma janela, vidraça ou porta de vidro sem se cortar no processo. O mago deve ter a força necessária para realizar tal feito sozinho, pois o ritual apenas impede que os cacos de vidro o cortem.

Aumento de Dano

Evocação [fogo, ácido, frio, eletricidade, energia ou sônico]

Controlar Caminho Elemental 1

Componentes: V, G, F/FD (uma arma)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: uma arma

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto) (benéfico)

Resistência à Magia: não

Em vez de causar dano direto, a magia pode ser usada para aumentar OUTRA fonte de dano. Você pode, digamos, revestir com chamas uma espada para aumentar o dano de seu ataque (ou do ataque de um colega) ou acrescentar uma aura de pedra em seus punhos, ácido na ponta de uma flecha, fagulhas incandescentes ou qualquer outro efeito que o Mestre descrever. O aumento será:

Nível	Aumento de dano
1-2	+1
3-5	+2
6-8	+1d6
9+	+2d6

Além disso, o dano passa a ser considerado mágico. Existem seis variações para este ritual, uma para cada Caminho Elemental.

Aura de Pânico

Ilusão (Fantasma) [medo] [ação mental]

Entender Arkanun 7

Componentes: V, G, M (um pedaço da pele de demônio e runas)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Área: 20m de raio

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum e vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não e sim

Quando o mago recita as palavras finais de ativação, ele chama para a região um pouco da energia de Arkanun através de complexas runas e desenhos que deve fazer em seu corpo. A partir de então, vozes e sons vindos de Arkanun podem ser ouvidos na área de efeito do ritual, criando uma aura de pânico ao redor do feiticeiro (cerca de 20m de raio).

Qualquer personagem com menos de 4 níveis ou dados de vida precisa fugir o mais rápido possível dessa área, sem direito a testes. Personagens de 4 a 10 níveis podem fazer um teste de vontade (WILL) para suportar o medo e Personagens com mais de 10 níveis não são afetados.

Criaturas em fuga possuem 25% de chance de largar ou abandonar o que quer que estejam carregando e se forem impedidas de fugir por alguém, lutarão desesperadamente para se livrar da pessoa e continuar fugindo. Pessoas em pânico fogem do mago por 2d6 rodadas. Mesmo os que passaram no teste precisam fazer um teste por rodada ou serão afetados.

Aura de Silêncio

Ilusão (Sensação)

Entender Ar 3

Componentes: G, F/FD (um pequeno sino de prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: ver descrição

Duração: 3d6 rodadas

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Utilizando-se de um pequeno sino de prata, o mago pode roubar o som de uma área ao redor de um alvo, impossibilitando qualquer ritual que envolva versos ou frases de ativação ou encobrindo as ações barulhentas do mago. Caso este ritual seja realizado em uma pessoa, ela pode fazer um teste de vontade (WILL) para evitar o ritual, mas a aura de silêncio permanecerá no local onde estava. A área de efeito ao redor do ponto escolhido varia com o nível (níveis até 5º = 1m; níveis 6º-7º = 2m; níveis 8º-9º = 4m; níveis 10º+ = 8m).

Aura Negra

Abjuração

Entender Metamagia 3

Componentes: V, G, M (pó de prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: um objeto

Duração: Permanente, até desencantada

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto) (benéfica)

Resistência à Magia: sim (objeto) (benéfica)

Durante as guerras entre os elfos de Arcádia e os elfos negros, este ritual foi desenvolvido para proteger itens mágicos valiosos e encantamentos de combate contra o feitiço Desencantamento. A Aura Negra permanece ao redor do objeto ou pessoa escolhida pela duração do ritual e atua como uma proteção contra desencantamentos. Caso algum tipo de efeito, magia ou ritual de desencantamento seja conjurado contra o alvo, ela afetará primeiro a Aura Negra, preservando a magia ou encantamento original, que continuará funcionando.

Aviso

Ilusão (Fantasma) [ação mental] [medo]

Entender Arkanun 4

Componentes: V, G, M (um pentagrama e um animal silvestre)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Área: 300m de raio

Duração: 6 horas / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Para realizar esta conjuração, o mago necessita de um pentagrama com desenhos especialmente elaborados e um pequeno animal silvestre que deve ser sacrificado no centro do pentagrama.

Este ritual faz com que um círculo invisível de até 300m de raio seja traçado ao redor do pentagrama e qualquer pessoa que chegue nos limites dessa linha invisível sente um arrepio e uma sensação de perigo e de que alguma coisa está errada.

Essa sensação permanece e qualquer personagem com WILL menor do que 10 deve fazer um teste de vontade (WILL) ou sairá

correndo do local. Animais recusam-se a continuar e os que estiverem dentro da área serão impelidos a deixá-la.

Muitos feiticeiros colocam este ritual permanentemente ao redor de suas fortalezas, para afastar curiosos.

Bafo do Dragão Vermelho

Evocação [fogo]

Criar Fogo 3

Componentes: V, G, M (um carvão em brasa)

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: ver descrição

Área: um cone de 5m de comprimento por 3m de raio na base, a partir da boca do mago

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual mortífero foi desenvolvido pela Escola de Pyros durante as primeiras batalhas contra os guerreiros cristãos na Idade Média. O mago deve colocar o carvão em brasa na boca e mastigar o carvão por quantas rodadas agüentar. Cada rodada com o carvão em brasa na boca causa 1 ponto de dano ao mago, até o máximo de 6 pontos. Quando o feiticeiro desejar, ele pode recitar as palavras finais do encantamento e disparar um bafo do dragão que causa 3d6+1d6 para cada rodada que o feiticeiro mastigou o carvão. Caso o personagem seja atingido durante a conjuração ou for forçado a cuspir o carvão, o feitiço está anulado (mas não o dano que o mago recebeu). De qualquer forma, depois deste ritual a boca do feiticeiro estará muito machucada e ele não poderá fazer este ritual novamente por pelo menos 24 horas, a menos que magias de cura sejam utilizadas nele.

Baisea

Adivinhação

Entender Spiritum 3

Componentes: G, F/FD (um objeto)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: um objeto

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelos feiticeiros africanos e consiste em colocar as mãos nuas sobre um objeto e sentir as emoções ou sentimentos da última pessoa que o manipulou. Sempre que uma criatura toca em algum objeto, uma parte da aura dessa pessoa permanece em contato com o objeto durante período de tempo.

O Mestre lhe descreverá ao mago algumas cenas ou emoções mais fortes referentes ao objeto em questão.

Este ritual possui uma forma reversa, que faz com que o próprio mago perca a sua marca pessoal durante algumas rodadas (isso é extremamente útil quando o mago em questão deseja tentar manter sigilo absoluto de suas ações). A forma reversa é guardada pelos asima com grande cuidado e dificilmente é encontrada fora da ordem dos magos africanos.

Banf!

Transmutação [teletransporte]

Controlar Ar/Metamagia 4

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago + até uma pessoa

Efeitos: teleporta o mago por curtas distâncias

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum e reflexos (AGI) anula

Resistência à Magia: não

Esta magia élfica funciona como um teleporte de pequeno alcance (cerca de 10 a 20m) para qualquer direção escolhida pelo mago. Caso o local onde o mago aterrissar possua algum objeto sólido (mesmo se estiver invisível), o mago precisa realizar um teste de reflexos (AGI) ou terá a parte interceptada destruída.

O nome deste ritual deve-se ao barulho que o efeito produz, com o desaparecimento e reaparecimento do feiticeiro. Algumas versões deixam um leve odor de ozônio ou enxofre no ar.

O mago pode carregar consigo uma outra pessoa, mas ela recebe 1d3 pontos de dano por enjôo e fica desorientada por 1d3 rodadas. Se essa pessoa não quiser ser teleportada, ela pode fazer um teste de reflexos (AGI) para escapar antes do feiticeiro se teleportar.

Banimento

Abjuração

Controlar Arkanun 8

Componentes: V, G, M (um osso de um demônio poderoso)

Tempo de Formulação: 10 rodadas

Alcance: ver descrição

Área: uma sala de até 20m x 20m

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não

Este poderoso ritual é capaz de abrir um portal para Arkanun e expulsar um demônio que esteja na Terra, enviando-o de volta a seu plano original. O mago deve traçar um círculo de proteção e permanecer dentro dele pela duração do ritual. Enquanto conjura os versos do feitiço, brechas no tempo e espaço são abertas na área de efeito do ritual (um círculo com cerca de 10m de raio) e todos os demônios que estiverem dentro da área devem fazer um teste de vontade vs. CD 35 (WILL vs. 8D) para resistir.

Existe a chance de 5% para cada pessoa que esteja na área de ser tragado para Arkanun junto com os demônios, a menos que esteja dentro de um círculo de proteção adequado. Faça o teste para cada pessoa separadamente.

Barco

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 2

Componentes: V, G, M (uma lasca de madeira)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 5m (deve estar próximo a um corpo d'água)

Efeitos: cria um barco

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O Barco nada mais é do que a conjuração de uma árvore moldada na forma que o mago desejar. Este ritual só pode ser feito às margens de algum corpo de água (um rio, lago ou mar) e o barco aparece debaixo d'água, flutuando até a superfície magicamente.

O barco pode suportar até uma pessoa para cada três níveis que o mago possuir. Após a duração do ritual, o barco afunda novamente, desaparecendo nas águas.

Barreira da Proteção Distante

Abjuração

Criar/Controlar Ar 4

Componentes: V, G, M (uma ponta de flecha, que deve ser molhada no sangue do mago)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: protege o mago contra mísseis não mágicos

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço foi o responsável pelas lendas a respeito dos exércitos turcos possuírem guerreiros impossíveis de serem acertados pelas flechas dos defensores de um castelo.

Enquanto estiver sob os efeitos deste ritual, o mago fica com uma "sorte" incrível, capaz de automaticamente desviar qualquer objeto não mágico atirado em sua direção (flechas, pedras, dardos, árvores) não importando a quantidade desses.

Barreira de Bolhas

Abjuração

Criar Água 4

Componentes: V, G, F (um canudo circular)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

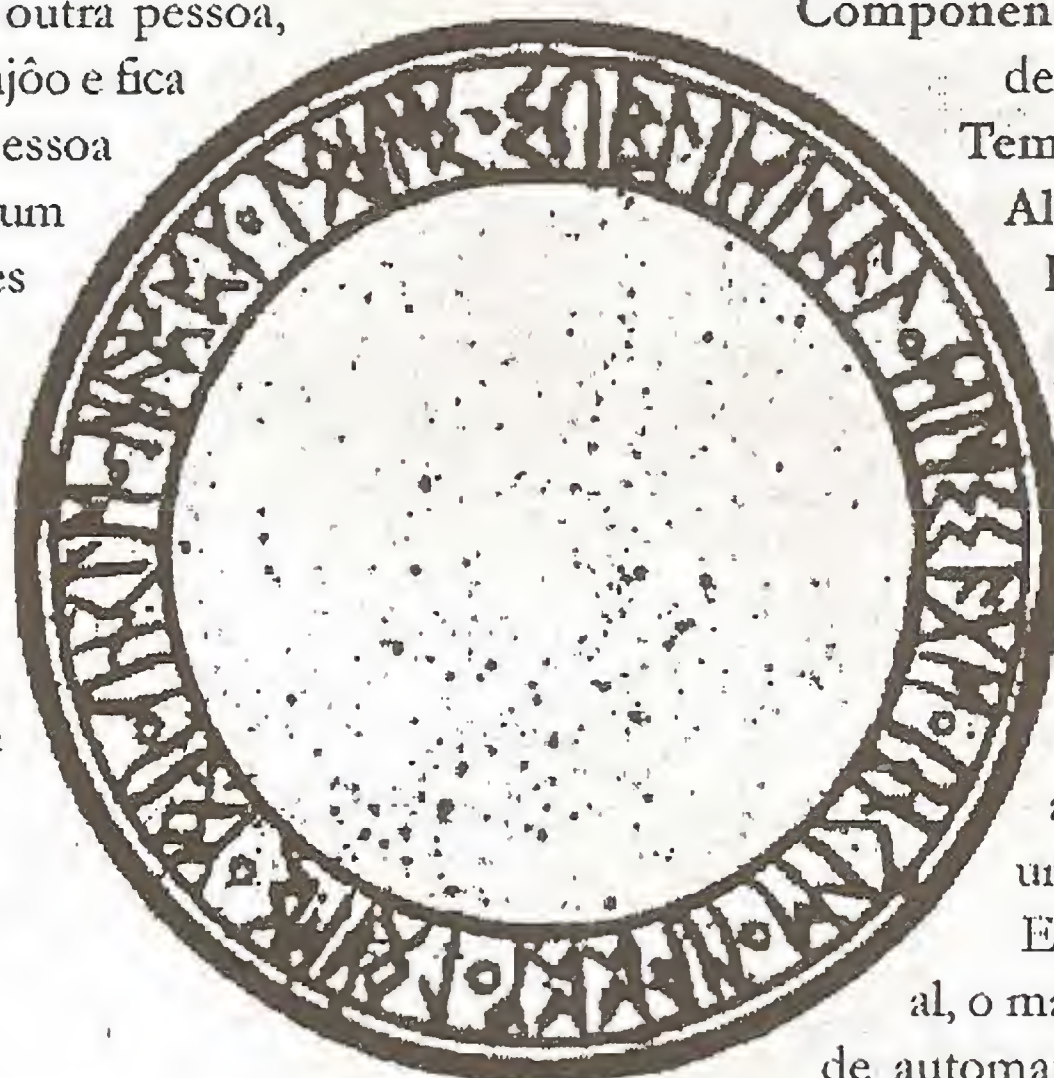
Área: 20m de raio

Duração: 3 rodadas / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que o mago encha uma área de até 20m de raio com bolhas semelhantes às bolhas de sabão, mas magicamente mais duras e resistentes. A barreira de bolhas atrapalha a visão de todas as pessoas dentro da área de efeito, faz com que todas as ações tornem-se lentas e impede o uso de qualquer tipo de arma de arremesso.



Além disso, magias baseadas em Fogo ou Eletricidade são absorvidas pela barreira (estourando as bolhas). A barreira pode absorver até 10d6 pontos de dano de rituais dessa natureza.

A barreira de bolhas também pode ser conjurada para amortecer a queda de objetos ou pessoas (amortecendo 10d6 pontos de dano) ou em um uso menos ortodoxo, para revelar objetos invisíveis.

Barreira de Cimitarras

Evocação

Criar/Controlar Terra 4

Componentes: V, G, F/FD (pequenas cimitarras douradas)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 2m

Efeitos: cria uma barreira de cimitarras ao redor do mago

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: reflexos (AGI) anula

Resistência à Magia: não

Este feitiço utiliza pequenas cimitarras douradas como focus (fê-tiche), que o mago joga no ar enquanto recita os versos necessários. As espadas transformam-se em quatro grandes cimitarras douradas, que ficam girando defensivamente ao redor do mago. Qualquer pessoa que chegar perto da área de efeito recebe até quatro ataques de espada. Caso a espada acerte o golpe, ela faz 1d6 pontos de dano e desaparece. As que não acertaram continuam protegendo o mago, até acertarem um golpe ou até que a duração do ritual termine. As espadas podem defender o mago de ataques, utilizando os valores de defesa mencionados, mas para cada defesa bem sucedida, uma das cimitarras desaparece. Existem versões mais poderosas deste ritual, como nível (Focus) 5 = oito espadas e 6 = dezesseis espadas.

d20: Considere cada espada como uma criatura voadora com bônus base de ataque, resistência de fortitude, reflexos e vontade iguais ao do mago, 1 PV, CA 15, sem inteligência.

Daemon: Qualquer pessoa que chegar perto da área de efeito recebe até quatro ataques de espada (com Cimitarra 50/50). Caso a espada acerte o golpe, ela faz 1d6 pontos de dano e desaparece.

Barreira de Luz e Trevas

Abjuração

Criar Luz/Trevas 9

Componentes: V, G, (um diamante e um carvão)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 3m de raio

Duração: 3 rodadas / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos mais poderosos rituais de proteção, muito difícil de ser encontrado fora dos tomos e grimórios (por causa de seus Focus em Caminhos opostos, os feiticeiros capazes de realizar esta magia espontaneamente podem ser contados nos dedos da mão).

O ritual faz com que um círculo de 3m de raio, composto de luz e sombras apareça ao redor do conjurador. A aparência do círculo está em permanente mudança, oscilando entre o branco e o preto,

como dois líquidos que não se mesclam. O círculo absorve energias da Luz e das Trevas de maneira a bloquear todo tipo de magia, efeito físico ou psíquico de entrar no círculo.

Nenhuma magia pode penetrar a Barreira de Luz e Sombras, nem nenhum tipo de ataque físico ou mental, nem mesmo magias como Desencantar, Desejo o Milagre. Por outro lado, o mago também não é capaz de conjurar nenhum feitiço para fora da barreira, até que ela seja desativada ou que a duração do ritual acabe.

Barreira Invisível de Espíritos

Transmutação

Controlar Ar 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 5m

Área: um raio de 3m

Duração: 4d6 rodadas (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Apesar do nome, este ritual faz com que o ar próximo ao mago “endureça”, formando uma espécie de teia de ar sólido e invisível, capaz de segurar portas, deter atacantes, segurar objetos arremessados e outros efeitos. Ao contrário do Campo de Força, a teia formada por este ritual não é completamente fechada, permitindo a passagem de gases, líquidos ou chamas. Também não precisa ser totalmente rígida, podendo servir para amortecer quedas sem ferir as pessoas.

A teia invisível possui Força (FR) variável com o nível do mago (nível até 3° = 3d6; níveis 4°-6° = 4d6; níveis 7°-9° = 5d6; níveis 10°+ = 6d6).

Bastão de Beisebol

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 3

Componentes: G, M (uma jaqueta ou sobretudo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria um bastão de beisebol

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago necessita de uma jaqueta ou sobretudo grande o suficiente para que um bastão caiba dentro dela. O feiticeiro simplesmente coloca as mãos dentro do sobretudo e retira um bastão de beisebol de dentro dele (o bastão causa 1d6+bônus de dano e permanece com o mago durante um combate). A versão medieval deste ritual era chamada de Morningstar.

Batalha Celestial

Conjuração (Criação)

Entender/Controlar Terra/Metamagia 8

Componentes: V, G, FD (símbolo sagrado de uma religião)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 40m

Efeitos: cria armas e armaduras

Duração: até o pôr do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual deve ser realizado diante das tropas de um exército, antes de uma grande batalha. Invocando todos os poderes dos deuses, o mago pode encantar até 50 armas e 50 armaduras com um bônus de +1 (as armas são consideradas mágicas para todos os propósitos até o final da duração do ritual). Este ritual é cumulativo, podendo ser conjurado até 3 vezes sobre um mesmo exército.

Daemon: quatro pontos de magia ficam armazenados no exército até o pôr-do-sol, quando retornam ao feiticeiro.

Beijo da Morte

Necromancia [morte]

Controlar Humanos/Trevas 5

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Também é conhecido como o Beijo da Viúva Negra. É um ritual bastante difundido entre os adoradores da deusa da morte Luvithy. A próxima pessoa que o mago beijar sofre um ataque fulminante do coração, após alguns segundos. A vítima sofre um dano (imaginário) de 5d6 e pode fazer um teste de fortitude (CON vs. WILL do mago) para receber metade do dano. O dano não é causado realmente, mas se exceder o total de PVs da vítima, ela morre de ataque cardíaco. Caso o beijo não seja suficiente para matá-la, a vítima cairá inconsciente por dez minutos para cada PV de dano causado.

Beijo de Hades

Evocação [frio]

Criar/Controlar Trevas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeito: cria até 5 dardos

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual faz com que um dardo feito de sombras para cada 2 níveis do mago (até um máximo de 5 dardos) sejam criados nas mãos do feiticeiro e disparados em direção a um ou mais alvos escolhidos dentro de um arco de 45°. As sombras atingem os alvos sem a necessidade de um teste de acerto, causando 1d6+1 pontos de dano cada. As vítimas podem fazer um teste de reflexos (AGI) para diminuir o dano pela metade. O dano causado por este ritual é considerado dano por frio.

Beijo de Lucrecia

Evocação

Criar/Controlar Ar 4

Componentes: G, M (um pó preparado especialmente)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Para realizar este ritual, a bruxa deve colocar um pouco de um pó especialmente preparado na palma de sua mão e soprar em direção ao alvo. A nuvem esverdeada criada por este ritual é extremamente tóxica, causando dano por envenenamento (níveis até 9°= 4d6; níveis 10°-14°=5d6; níveis 15°+=6d6 pontos de dano). A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade. A nuvem perde seu efeito após a duração do ritual, dissolvendo-se em uma rodada.

Beleza Impecável

Transmutação

Entender/Controlar Humanos/Plantas/Animais 1

Componentes: V, G, M (uma rosa vermelha)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: ajusta a aparência do mago

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi criado por uma feiticeira chamada Luciene, que vivia se atrasando para reuniões e outros eventos por sua mania de limpeza e sua demora em escolher sua maquiagem, perfumes e arrumar seus cabelos. Este feitiço elimina primeiramente toda a sujeira do corpo, cabelos e roupas do mago. Em seguida, arruma suas unhas, barba (se houver) e cabelos (deixando-os desembaraçados e arrumados, não importa o quão longos ou crespos eles sejam). Em terceiro lugar, arruma suas roupas para que fiquem limpas e perfumadas (com cheiro de rosas). O mago permanece arrumado até que a natureza se encarregue de sujá-lo novamente...

Daemon: caso o mago não esteja utilizando nenhum tipo de pele de animal, o Caminho Animais não é necessário.

Benção da Força do Urso

Transmutação

Criar Humanos/Animais 4

Componentes: G, M (o pêlo de um urso)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfico)

Resistência à Magia: não

Esta antiga conjuração celta era freqüentemente utilizada pelos campeões de cada vila em competições de força e resistência ou antes de entrarem em uma batalha. Este ritual confere ao mago a força equivalente a de um urso (For/FR 36) durante alguns minutos. O mago pode conjurar este ritual sobre uma outra pessoa.

O único inconveniente desta magia é que o alvo precisa manter o pêlo de urso preso entre os lábios (ou mordendo-o), não podendo falar durante o ritual. Se abrir a boca e o pêlo escapar, o Alvo reverterá à sua FR normal em uma rodada.

Uma versão africana mais fraca deste ritual foi descoberta durante as explorações dos navegadores. Ela dava a força de um gorila (For/FR 24) e, sendo mais fraca, caiu no esquecimento.

Bênção da Inteligência

Transmutação [ação mental]

Entender Animal 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 animal

Duração: 1 hora / nível (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfica)

Resistência à Magia: sim (benéfica)

Este encantamento foi criado para conferir inteligência aos animais. Através dele, um animal escolhido adquire INT igual à metade da INT do conjurador, pela duração do ritual.

O animal não será capaz de falar mas poderá entender ordens complexas, avaliar situações e até mesmo tomar decisões próprias, sempre de acordo com sua índole.

Besta Imaculada

Transmutação

Controlar Animais 5

Componentes: V, M (uma pedra de topázio), XP

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: toque

Alvo: um animal

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual transforma um animal em uma espécie perfeita, aumentando e melhorando suas características. Por exemplo, um cavalo correrá mais rápido, um falcão enxergará mais longe, um peixe nadará mais rápido etc.

Durante muito tempo se acreditou que somente as melhores e mais puras espécies de animais se aproximavam dos magos, mas no século XVI descobriu-se que os magos poderiam melhorar qualquer tipo de animal. Este ritual não funciona em criaturas sobrenaturais e monstros.

Daemon: este ritual armazena um ponto de magia na criatura durante um ano e um dia, findo os quais o ponto de magia retorna ao mago que o conjurou.

d20: esse ritual custa 50XP.

Bloodburn

Necromancia

Controlar Água/Humanos 4

Componentes: V, G, F/FD (uma adaga ritualística)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Alvo: uma criatura que tenha sangue

Duração: imediata

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual foi desenvolvido pelos principais sacerdotes astecas do deus do Sol, como forma de enfrentar os perigosos vampiros camazotz. Consiste no mago cortar seu braço com sua adaga ritualística e, para cada PV perdido em seu próprio sangue (até um máximo de 1d6), uma vítima escolhida recebe 1d6 pontos de dano (mas tem direito a um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano sofrido à metade). Este dano ocorre por desidratação aguda e a vítima, caso venha a falecer, ficará seca e mumificada (obs: o ritual só funciona se a vítima possuir sangue).

Vampiros recebem dano dobrado por este ritual.

Bocejo

Encantamento (Compulsão)

Controlar Humanos 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Área: um círculo de 3m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual foi criado na Academia Arcana como forma de brincadeira entre os alunos, mas provou ter um certo valor em combate para distrair adversários ou revelar pessoas escondidas.

O mago recita os versos do ritual e aponta para uma região (uma área com 3m de raio). Todas as pessoas que estiverem na área de efeito devem fazer um teste de vontade (WILL) ou serão forçadas a bocejar.

Bóia

Transmutação

Controlar Água 4

Componentes: V, G, F/FD (uma varinha de madeira)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: uma pessoa ou um objeto que pese menos de 100Kg

Duração: 2d6 rodadas

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual já salvou a vida de incontáveis guerreiros de armadura que quase afundaram no mar ou em rios traiçoeiros. O mago pode conjurá-lo em qualquer alvo escolhido e este é impelido até a superfície da água, como se todo o corpo encantado flutuasse

(mesmo que o alvo esteja usando armadura completa de metal). O ritual também pode ser utilizado em objetos como caixas, baús ou armas (desde que este objeto não pese mais de 100Kg). Ao final da duração do ritual, o alvo retorna a seu estado natural, podendo afundar se ainda estiver na superfície da água.

Bola de fogo (versão de grandes distâncias)

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 3

Componentes: V, G, M (um punhado de enxofre)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m + 25m / nível

Área: 4m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Desenvolvida pelos magos que atacavam castelos e fortificações, este tipo de bola de fogo causa um dano fixo de 5d6, com direito a teste de reflexos (AGI) para reduzir o dano à metade em um raio de 4m, mas a distância que ela é capaz de atingir varia com o nível.

Bola de fogo (versão militar)

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 3

Componentes: V, G, M (um punhado de enxofre)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m

Área: 2m + 1/2m / nível

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Uma variação desenvolvida pelos magos que protegiam grandes castelos, este tipo de bola de fogo causa um dano fixo de 5d6, com direito a teste de reflexos (AGI) para reduzir o dano à metade, mas seu raio de ação varia com o nível.

Bola de fogo de Questor

Evocação [fogo]

Criar/Controlar/Entender Fogo 6

Componentes: V, G, M (um punhado de enxofre e sal grosso)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 100m

Área: 5m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Uma variação desenvolvida pelo mago elfo Questor, capaz de "imunizar" até 3 companheiros do mago que estejam dentro do raio de efeito da bola de fogo, ou seja, eles não sofrem nenhum dano. O mago escolhe quais são os três alvos antes de lançar a bola de fogo. A bola atinge uma área de 5m de raio, causa 9d6 pontos de dano com direito a teste de reflexos (AGI) para reduzir o dano à metade, a uma distância de até 100m.



Bola de Fogo Elemental

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 3

Componentes: V, G, M (um punhado de enxofre)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m

Área: 4m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Talvez o mais famoso e difundido ritual do Caminho do Fogo, foi utilizado por grande parte dos magos durante os primeiros séculos da Idade Média. Como material, este ritual utiliza um punhado de enxofre.

Consiste em arremessar o enxofre no ar e transformá-lo em uma bola de fogo capaz de viajar a até 100m de distância e causar dano de 1d6 por nível, até um máximo de 12d6 em uma área de 4m de raio. A versão oriental deste feitiço utiliza chamas azuladas ou esverdeadas.

Bolas de Ácido

Evocação [ácido]

Criar/Controlar Água/Trevas 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeitos: cria até 5 bolas de ácido

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual faz com que uma bola de ácido para cada 2 níveis do mago (até um máximo de 5 bolas) sejam criados nas mãos do feiticeiro e disparados em direção a um ou mais alvos escolhidos dentro de um arco de 45°. As bolas de ácido atingem os alvos sem a necessidade de um teste de acerto, causando 1d6+2 pontos de dano cada. As vítimas podem fazer um teste de reflexos (AGI) para diminuir o dano pela metade.

Bolsa Mágica

Transmutação

Controlar Metamagia 2

Componentes: V, G, M (uma bolsa, baú ou semelhante)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: aumenta a capacidade de carga do item tocado.

Duração: uma hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Faz com que o interior de uma bolsa, baú, sacola ou outro recipiente aumente internamente de tamanho, permitindo ao feiticeiro carregar várias vezes seu volume interno sem alterar o volume (ou peso) externo. Os limites para a bolsa mágica são dados pelo nível do mago.

Nível	peso	volume
Até 2	25Kg	2x
3-4	50Kg	4x
5-6	100Kg	8x
7-9	200Kg	16x
10+	400Kg	32x

Uma vez que a duração do ritual acabe, todos os objetos no interior da bolsa serão automaticamente expelidos.

Boneco Voodoo

Necromancia

Controlar Humanos 4

Componentes: V, G, M (um boneco especialmente confeccionado)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: 10 Km

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Um dos primeiros rituais que um mago necromântico aprende. Consiste em fazer um pequeno boneco moldado com tecido e arroz, contendo pêlos, cabelos ou pedaços de unha da vítima que se deseja atacar. Utilizando-se de agulhas, o feiticeiro trespassa o boneco, causando dores intensas na vítima. Até 3 agulhas podem ser espetadas em um período de 48 horas e cada uma causa 1 ponto de dano, mais imobilização parcial do local afetado (cegueira, uma perna imobilizada ou mãos inutilizadas) pela duração do ritual.

Bons Companheiros

Encantamento (Compulsão)

Entender/Controlar Humanos 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa com ferimentos / nível

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual de guerra foi desenvolvido pelos vikings na antiguidade. A magia afeta um personagem para cada nível do mago que a conjurou. Durante uma cena, todos os companheiros de batalha podem passar PVs, FR e CON entre si. O máximo de PVs que um dos Personagens pode passar é 2, mas não há limites para quantos PVs pode receber. O máximo de FR e CON que podem passar ou receber é 3 pontos. A passagem não consome ações dos Personagens.

No final da duração, os Atributos retornam naturalmente a seus doadores e receptores, na taxa de 1 ponto a cada dez minutos. A transferência de PVs é permanente (mas pode ser recuperada normalmente com descanso ou feitiços). Para funcionar, todos os envolvidos precisam estar com ferimentos no corpo e tocarem estes ferimentos uns nos outros, para passar a energia adiante.

Booooo

Transmutação

Criar Metamagia 1

Componentes: nenhum

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Efeitos: mover objetos

Duração: Concentração

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Usado somente quando o mago está no Plano Astral ou em Spiritum. Através de concentração, o mago é capaz de manipular, tocar ou empurrar objetos no Plano Físico. Este ritual não tem muita força, estando limitado ao poder do mago que a realiza, mas pode ser muito útil para viajantes presos em Spiritum ou no Astral. A Força (FR) depende do nível do mago (1º nível = 1d6; níveis 2º-3º = 2d6; níveis 4º+ = 3d6)

Borrão

Ilusão (Sensação)

Controlar Luz 4

Componentes: G, M (um pedaço de espelho)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeito: borra a imagem do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: descrença (PER) anula

Resistência à Magia: sim

Esta magia faz com que a imagem do mago apareça "borrada" durante uma cena, aparentando estar próxima de onde realmente esteja, o que dificulta muito ataques contra o mago.

Qualquer ataque feito contra alguém com a imagem borrada recebe uma penalidade de -20%. Além disso, quando se movimenta, o feiticeiro deixa um rastro luminoso por cerca de uma rodada, marcando os locais onde passou ou os gestos que fez.

Braço de Metal

Conjuração (Criação)

Criar Terra 1

Componentes: V, G, F/FD (dois braceletes de metal)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: reveste os braços do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que o braço em que o mago estiver usando os dois braceletes seja recoberto por metal e passe a se comportar exatamente como um escudo pequeno (ver estatísticas nos livros básicos do d20 e Daemon).

Alguns rituais fazem até com que este escudo seja carregado de runas, desenhos ou brasões, dependendo da escola que projetou o feitiço.

Brasão e Insignias

Conjuração (Criação)

Criar Luz/Plantas 6

Componentes: V, G, M (uma vestimenta completa a ser copiada)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 200m

Efeitos: cria uniformes de batalha

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Utilizado durante as guerras na Idade Média, quando diversos exércitos precisavam se aliar para enfrentar um inimigo comum. Para evitar confusão e mortes desnecessárias, este ritual foi criado para conjurar vestimentas coloridas sobre as armaduras de todos os soldados. Até 20 vestimentas por nível são criadas, com até 3 cores e símbolos diferentes, escolhidas segundo o brasão que o mago determinar.

As vestimentas são feitas de tecido comum, que desaparecerão em 24 horas.

Brisa do Deserto

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Ar 6

Componentes: G, M (uma brisa do deserto em uma garrafa)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Área: 20m x 20m

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Quando realizar este ritual, o mago solta a brisa do deserto sobre uma área de até 20x20m. Os vapores quentes do ritual desidratarão as vítimas que estejam na área de efeito, causando 4d10 pontos de dano em qualquer alvo (dano por calor). As vítimas podem fazer um teste de fortitude (CON vs. WILL do mago), para receber metade do dano.

Este é um ritual muito poderoso, mas igualmente complicado, pois o mago necessita conhecer as maneiras de se capturar uma brisa do deserto. Alguns sábios dizem que certos desertos são mais potentes que outros, aumentando a eficácia deste ritual.

Brumas da Memória

Encantamento (Compulsão) [ação mental] [dependente do idioma]

Entender/Controlar Humanos 5

Componentes: V, M (um punhado de areia fina, misturado a pétalas de rosas)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: Permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual foi criado pelos adoradores de Cernunnos e Gaia, muitos séculos antes do nascimento de Cristo. Rezam as lendas que a mítica terra de Avalon está protegida de nosso mundo por uma versão muito poderosa deste ritual.

As Brumas da Memória bloqueiam da mente da vítima a habilidade de recordar algum evento particular. O mago que conjura este ritual deve jogar sobre a vítima um punhado de areia fina e pétalas de rosas enquanto recita os versos de ativação. As brumas envolvem a pessoa escolhida, exalando seus vapores perfumados e apagando o evento escrito nos versos do ritual. O mago deve ser capaz de enxergar a vítima (não é necessário tocá-la) e recitar os versos em uma língua que a vítima entenda, especificando os acontecimentos a serem esquecidos.

A vítima pode fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) para resistir. Se a passagem a ser esquecida foi muito chocante ou traumática, a vítima pode vir a ter pesadelos relacionados com o incidente no futuro.

O mago pode fazer a vítima esquecer que foi encantada por este ritual, o que é muito recomendado. O ritual só pode ser desencantado se a vítima tiver algum indício relevante de que o evento ocorreu e ela não se lembra.

Brumas de Revella

Conjuração (Criação)

Criar Ar 4

Componentes: V, G, M (um vidro de perfume)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: centrada no mago

Área: 10m de raio

Duração: 3d6 rodadas + 1 rodada / nível

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Revella era a deusa dos vapores e névoas entre os antigos europeus. Diziam que ela morava em algum lugar das montanhas do leste (onde hoje se encontra o Himalaia) e que descia a terra apenas uma vez por ano, para saudar seus seguidores em uma celebração conhecida como "Ishall-Shaltee" ou a dança das névoas.

Este ritual permite ao mago conjurar uma densa nuvem de vapor, com um volume máximo de 10m de raio. Os vapores podem ter a cor, cheiro e aparência que o mago desejar, mas devem ser criadas próximas ao feiticeiro, mas tais características são apenas descritivas (por pior que sejam o cheiro não pode causar náuseas, por exemplo).

O mago realiza a etapa final da conjuração quebrando um frasco de perfume ou essência que dará o cheiro das névoas, que se originarão desse ponto.

As pessoas que estejam dentro das brumas fazem todos os ataques e testes com metade do valor normal. O mago que conjurou o ritual enxerga normalmente dentro das brumas, sejam elas coloridas ou translúcidas.

Daemon: caso o mago possua o Caminho de Arkanun, aí sim os vapores podem ser tão nauseantes que todos dentro da área de efeito precisam fazer um teste de fortitude (CON) ou passarão mal durante uma rodada por nível do mago.

Buraco Negro

Universal

Controlar Ar/Trevas 9

Componentes: V, G, M (runas especialmente preparadas)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: 10m

Área: esfera de 100m de raio

Duração: 3d6 rodadas + 1 rodada / nível do mago

Teste de Resistência: fortitude (FR) anula.

Resistência à Magia: não

Felizmente, muito poucos magos têm poder suficiente para usar esta terrível magia. Diz a lenda que ela teria sido criada por Vlannytic, um antigo sumo-sacerdote de Tenebras que encontrou a morte invocando a fúria de sua deusa.

Quando lançada em certo ponto, esta magia cria um vácuo poderoso capaz de sugar TUDO e TODOS que estejam nas proximidades (incluindo o próprio mago!) para o Reino de Tenebras. Para resistir à sucção, quaisquer criaturas na área devem ter sucesso em um teste de FR, com um bônus de +1(+5%) para cada 20m de distância do ponto central. Quando são arrastados, as vítimas podem fazer tantos testes de fortitude (FR) quantos forem os locais nas quais possam se agarrar durante o percurso até o centro do Buraco Negro (determinados pelo Mestre).

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos. Na verdade, os clérigos de Tenebras acreditam que esta magia abre um portal para o lugar onde vive sua deusa e sonham um dia poder realizar essa viagem.

Daemon: pra objetos, faça um teste usando seu peso como referência (ver tabela de FR em qualquer livro da Daemon).

Bússola Mística

Adivinhação

Entender Metamagia 4

Componentes: M (a agulha de uma bússola)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: localiza um objeto

Duração: até o nascer do sol (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este é um dos rituais mais importantes que os viajantes do deserto conhecem. Originalmente desenvolvido para encontrar o caminho até certos oásis predeterminados, este ritual acabou sendo utilizado por aventureiros que tinham objetos valiosos que não podem ser perdidos de vista. Através deste ritual, o feiticeiro marca um determinado objeto com uma runa especial, que é inscrita magicamente na agulha da bússola, que sempre apontará na direção do objeto. Caso o objeto saia do mesmo plano da bússola, ela começará a girar, indicando ao mago o que ocorreu.

Daemon: o mago pode armazenar 1 ponto de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Cabana de Trevas

Ilusão (Sombra)

Controlar/Criar Trevas 1

Componentes: V, G, F (duas árvores ou dois pilares próximos um do outro)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: cria uma cabana de sombras

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: não

Este feitiço precisa de duas árvores ou pilares que estejam próximos e que possam ser utilizados como sustentação da "cabana". Em seguida, o mago conjura as sombras naturais da região para formarem uma tenda bastante simples, capaz de abrigar uma pessoa para cada dois níveis que o mago possua.

A tenda protege o grupo do sereno, chuva e até mesmo neve, mas não é muito resistente a golpes ou rasgos. Ao nascer do sol (ou se for rasgada), a cabana se dissolverá como névoa, retornando às sombras.

Cabelos Mágicos

Transmutação

Entender/Controlar Humanos 1

Componentes: V, G, F (um grampo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: faz crescer e anima os cabelos do mago

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço faz com que os cabelos do mago cresçam até 10cm por nível e possam ser usados para realizar qualquer tipo de ação, como abrir fechaduras, carregar objetos ou mesmo realizar ataques (embora a única arma que o cabelo possa carregar seja uma adaga). O cabelo mágico possui FR 6 e 1 PV. Se for cortado, não afetará os cabelos do mago quando a duração do ritual terminar.

Cadáver Fresco

Necromancia

Entender Humanos/Fogo 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: um cadáver

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhuma

Resistência à Magia: não

O mago coloca a palma da mão direita sobre o cadáver e pode estimar com precisão de minutos a hora exata que uma pessoa morreu, baseada em sua temperatura corporal.

Caixa Torácica

Necromancia

Criar Humanos/Trevas 5

Componentes: G, F (uma tatuagem especial)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Alvo: o próprio mago

Duração: 1 hora / nível

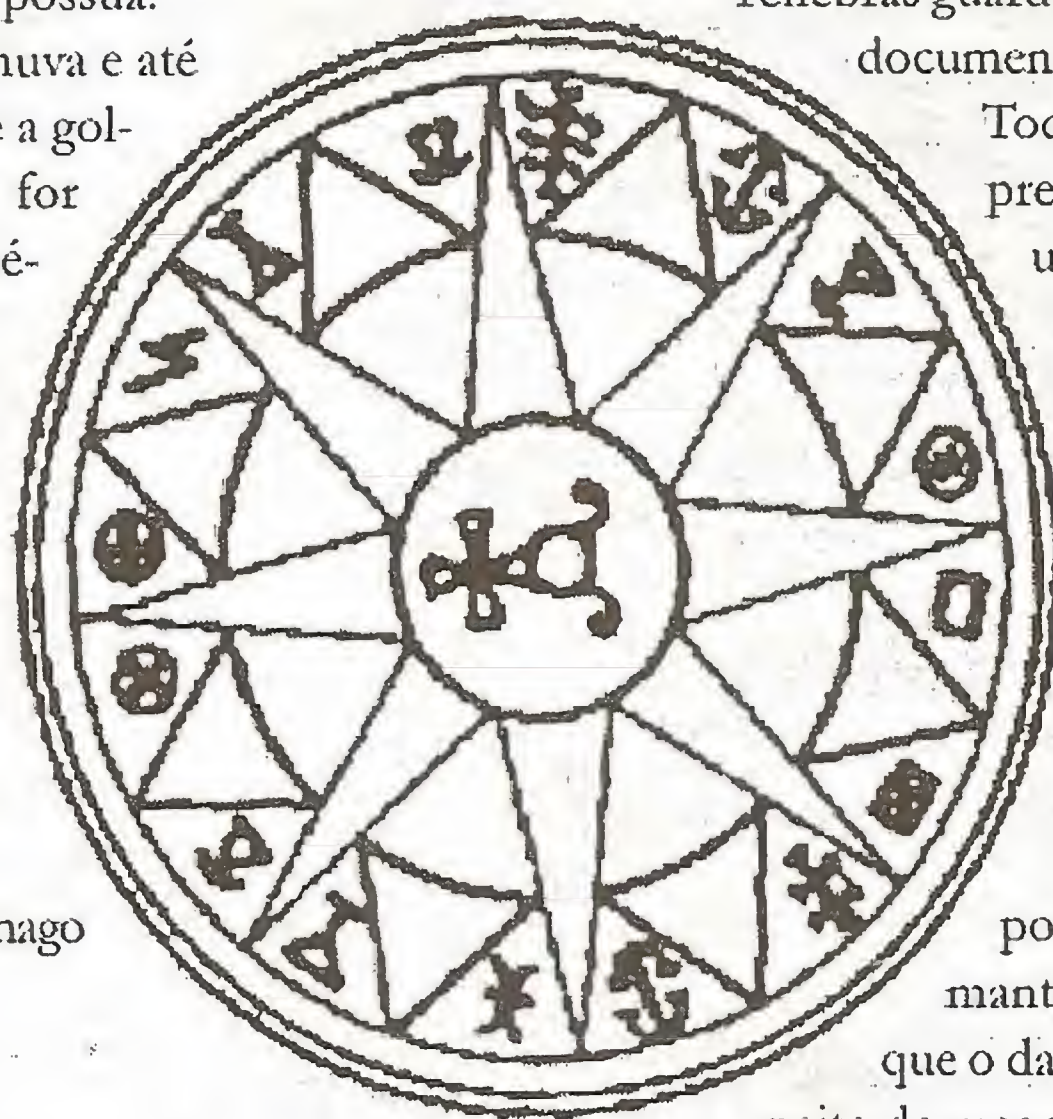
Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos mais repugnantes efeitos místicos desenvolvidos pelos humanos. Consiste, basicamente, em abrir a própria caixa torácica com as mãos, para guardar objetos dentro dela. Com o auxílio do Caminho da Metamagia, pode-se até mesmo dobrar ou quadruplicar a área interna de um tórax. Magos da Escola de Tenebras guardam espadas mágicas, livros de alquimia e documentos importantes dentro de seus corações.

Todos os magos que aprendem esse ritual precisam fazer uma tatuagem na forma de um cadeado feito de esqueletos, com cerca de 5cm de raio. Essa tatuagem pode ser feita em qualquer parte do corpo do feitiço, podendo, portanto, ser ocultada com facilidade. Sem essa tatuagem, é impossível realizar este ritual. A primeira preparação deste ritual é extremamente dolorida (2d6 pontos de dano), mas usos posteriores não machucam o mago.

Daemon: o mago precisa armazenar pontos de magia dentro de seu peito para manter objetos dentro dele por mais tempo que o da **Duração** do ritual. O espaço dentro do peito do mago depende do Focus do ritual (Focus 5 = mesmo volume do peito, Focus 6 = dobro do volume, Focus 7 = quatro vezes o volume).



Cajado em Cobra

Conjuração (Criação)

Controlar Plantas/Animais 2

Componentes: V, M (um pedaço de madeira)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeito: conjura uma cobra

Duração: 2d6 rodadas

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra venenosa, totalmente sob seu controle.

O veneno proveniente da picada (caso a cobra ataque um inimigo) pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Caldo Negro

Abjuração

Criar Arkanun/Humanos 7

Componentes: V, G, M (as cinzas de um demônio poderoso)

Tempo de Formulação: 7 dias e 7 noites

Alcance: toque

Efeitos: protege contra danos não mágicos

Duração: 12 horas

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfica)

Resistência à Magia: sim (benéfica)

O segredo deste ritual se esconde nos antigos sacerdotes de Zebub, o senhor das moscas dos etruscos e, segundo os sábios, foi desenvolvido em 3000 A.C. com o intuito de se criar guerreiros indestrutíveis.

O mago deve misturar os ingredientes corretos até conseguir um líquido negro, mal cheiroso e viscoso. O produto deste ritual é suficiente para um pequeno frasco que, se ingerido, confere a quem beber invulnerabilidade total a danos não-mágicos por um período de 12 horas.

Caminhar na Floresta

Abjuração

Entender/Controlar Plantas 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite caminhar na floresta sem contratempos.

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi criado por rangers e guardiões para agilizar suas caminhadas (e fugas) através da floresta. A idéia foi passada de geração em geração até os dias de hoje.

O feitiço Caminhar na Floresta faz com que o personagem seja capaz de andar através de uma mata fechada sem medo de escorregar, tropeçar ou bater em uma árvore pela duração do ritual. O conjurador pode até mesmo correr em sua velocidade normal sem se preocupar com galhos e cipós.

Caminhar na Multidão

Abjuração

Controlar Metamagia 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite caminhar em multidões sem contratempos.

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi criado provavelmente por um ladrão feiticheiro que pretendia utilizá-lo para fugir através de multidões de pessoas em bazares ou feiras livres. A idéia foi passada (ou melhor,

vendida) de guilda para guilda até os dias de hoje. Magos poderosos a utilizam simplesmente para caminharem na rua sem esbarrar em ninguém, enquanto espiões e aventureiros já a utilizaram em inúmeras ocasiões para fugir da polícia ou de inimigos.

O feitiço Caminhar na Multidão faz com que o personagem seja capaz de andar através de uma multidão sem que ninguém toque nele. Por algum tipo de coincidência, nenhuma pessoa irá encostar, trombar ou esbarrar no mago pela duração do ritual (mesmo que se trate de uma feira livre ou rua comercial no centro!). O conjurador pode até mesmo correr em sua velocidade normal sem se preocupar em esbarrar em transeuntes.

Caminhar sobre a Água

Transmutação

Controlar Água 3

Componentes: V, F/FD (uma corrente com um crucifixo)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: toque

Alvo: uma pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esse ritual permite ao feiticheiro literalmente caminhar sobre as águas de um lago ou rio ou torná-las fortes o suficiente para segurarem uma pessoa sobre a superfície.

O mago precisa usar a corrente com o crucifixo ao redor do pescoço para conseguir andar sobre a água. Se a corrente for retirada, o feitiço é quebrado.

Campo de força

Abjuração

Controlar Ar 4

Componentes: V, G, M (pó de giz)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: centrado no mago

Área: ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que o ar ao redor do mago "endureça", formando uma espécie de campo de força sólido e invisível, capaz de deter atacantes, segurar objetos arremessados, gases, flechas, magias e outros efeitos. O campo de força é completamente fechado, não permitindo a passagem de gases (o ritual cria oxigênio dentro do campo), líquidos ou chamas. Uma vez criado, o campo permanece imóvel.

O campo de força possui 5d6 PVs e BA +6 (IP 5). Conforme vai recebendo dano, a barreira vai rachando e trincando, até explodir sem causar dano quando receber o último ponto de dano (mas não antes disso).

O raio de efeito do campo de força depende do nível: 4m de raio + 1m / nível acima do 6º, até um máximo de 10m de raio (um mago do 8º nível cria um campo com até 6m de raio).

Canalização da Fé

Encantamento (Compulsão)

Entender Metamagia 1

Componentes: V, FD (um crucifixo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Alvo: 1 morto-vivo

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL vs CAR do mago) anula

Resistência à Magia: sim

Um dos poucos rituais aceitos (por alguns clérigos) dentro da Igreja Católica, é utilizado para canalizar a fé do personagem em uma força mais palpável, capaz de afastar os morto-vivos, espectros, fantasmas, zumbis, vampiros e até mesmo demônios.

Quando este ritual é ativado, o mago faz um teste de vontade (CAR vs. WILL da criatura que pretende afastar). Funciona contra uma criatura de cada vez.

Canalização da Fé Avançada

Encantamento (Compulsão)

Entender Metamagia 3

Componentes: V, FD (um crucifixo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Alvo: 1 morto-vivo

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL vs CAR do mago) anula

Resistência à Magia: sim

Funciona de maneira semelhante à Canalização da Fé, mas pode ser usado contra um grupo de até 1d6+1 criaturas. O mago faz um teste separado para cada criatura afetada pelo ritual.

Canibalismo

Necromancia

Entender Arkanun 1

Componentes: G, M (carne humana)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: um corpo humano (ver descrição)

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este macabro ritual consiste em comer carne humana para regenerar seus ferimentos. O feiticeiro deve ter à sua disposição carne humana, seja de uma pessoa viva ou de um cadáver recém-criado (um cadáver possui PVs equivalentes a metade dos PV que a pessoa possuía quando viva). Cada PV devorado regenera 2 PVs no feiticeiro (o mago pode devorar 1d3 PVs de sua vítima por rodada). Caso a vítima esteja viva, deve estar imobilizada ou o ritual falha.

Cadáveres que tenham sido consumidos por este ritual ficam completamente drenados, não podendo ser utilizados em magias como criar zumbis, esqueletos e semelhantes.

Cantil

Conjuração (Criação)

Criar Água 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria água

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O ritual mais rudimentar do Caminho da Água consiste em fechar as mãos em forma de concha, como se o mago bebesse água de uma fonte. Quando derramar as mãos sobre alguém (ou sobre um recipiente), o feiticeiro criará água suficiente para encher totalmente um balde.

Canto da Sereia

Encantamento (Feitiço) [ação mental] [dependente do idioma]

Entender/Controlar Humanos 2

Componentes: V, F opcional (um instrumento musical)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 10m

Alvo: 1 pessoa

Duração: Concentração

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

O Canto da Sereia é a mais simples magia de dominação mental/emocional. Ela afeta apenas uma criatura que esteja ao alcance visual ou ao alcance da voz (ou música).

A vítima tem direito a um teste de vontade (WILL vs. o focus da magia) para negar o efeito: se falhar, durante uma cena, ela passa a aceitar quase tudo que o mago diz como “sugestões bastante razoáveis”.

Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma ou contra pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, Protegido Indefeso, as obrigações e restrições de um clérigo ou paladino — enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a magia é imediatamente cancelada.

Cão de Caça

Conjuração (Convocação)

Criar Animais 2

Componentes: V, G, F (um apito)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um cão

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia britânica conjura um cão de caça. O cão de caça possui sentidos aguçados o suficiente para encontrar facilmente até mesmo um ranger de metade do nível do mago.

O tipo de animal conjurado é dado pelo nível do mago, de acordo com a tabela abaixo. Além disso, o animal é esperto a ponto de conseguir comida suficiente para 1d3+1 pessoas (desde, claro, haja caça suficiente na área).

Nível	Tipo de animal
Até 4	Chacal
5-8	Cachorro Selvagem
9-12	Lobo
13+	Lobo Selvagem

Capa de Penas de Águia

Transmutação

Criar Animais/Humanos 4

Componentes: V, G, F/FD (uma capa feita das penas)

Tempo de Formulação: 5 rodadas

Alcance: toque

Efeitos: encanta uma capa com poderes de uma águia

Duração: até o próximo nascer do sol (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual era bastante conhecido dos índios americanos, pois muitos de seus totens veneravam a águia e outros pássaros de rapina.

A capa permite ao mago que a vestir transformar-se em uma águia. O feiticeiro mantém todas as características da ave (incluindo os sentidos aguçados e as garras e bico afiado). Existem versões deste ritual para quase todas as aves conhecidas. A capa somente poderá ser utilizada pelo mago que realizou o ritual.

Capa de Penas de Corvo

Transmutação

Criar Animais/Humanos 4

Componentes: V, G, F/FD (uma capa feita das penas de um corvo ou outra ave semelhante)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: toque

Efeitos: encanta uma capa com poderes de um corvo

Duração: até o próximo nascer do sol (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual era muito estudado pelos druidas no início da Idade Média, pois muitos de seus totens veneravam pássaros, aves e outras criaturas aladas.

A capa permite ao mago que a vestir transformar-se em um corvo. O feiticeiro mantém todas as características da ave, incluindo a capacidade de mesclar-se às sombras com 90% de camuflagem. Existem versões deste ritual para muitas outras aves, mas a capa só poderá ser usada pelo mago que fez o ritual.

Daemon: o mago pode armazenar 3 pontos de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Carapaça de Combate

Abjuração

Entender/Criar Arkanun 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: uma pessoa

Efeitos: cria uma carapaça

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual pode ser usado no mago ou em um alvo. Uma vez recitadas as palavras de conjuração, uma carapaça de material biomecânico semelhante ao exoesqueleto de insetos, mas cobertos de espinhos, farpas e lanças, recobrem o corpo do alvo, fazendo com que ele se pareça com um grande inseto-demônio. A carapaça possui BA+6 (IP 4) contra todos os tipos de ataques, além de dar +4d6 em teste de proteção contra fogo, eletricidade e ácidos.

A carapaça possui garras que causam 1d10+4 por acerto e uma mandíbula capaz de causar 1d6+2 pontos de dano por ataque bem sucedido. O usuário adquire também For (FR) 24 pela duração do ritual. A armadura possui ainda 24 PVs, que são destruídos antes que algum ataque faça dano ao usuário da Carapaça de Combate.

Carapaça Indestrutível

Abjuração

Entender Ar 9

Componentes: V, G, M (uma lágrima de uma donzela)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 1m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta é uma das mais impressionantes magias existentes do Caminho do Ar, pois é capaz de bloquear praticamente qualquer tipo de ataque, seja físico ou místico, com um campo de força invisível. A carapaça forma um círculo com 1m de raio, suficiente para uma ou duas pessoas se abrigarem. A carapaça também bloqueia rituais e ataques de serem iniciados dentro do círculo. A única desvantagem deste ritual é que, uma vez acionado, a carapaça não pode ser movida de lugar. O campo possui redução de dano 9/- (IP 9) e 9d6 PVs.

Casa do Fim do Mundo

Conjuração (Criação)

Entender Metamagia/Terra 9

Componentes: V, G, F (uma chave dourada)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: 0m

Efeitos: cria uma casa para até 10 pessoas

Duração: 1 dia / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para fazer uso deste feitiço, o mago precisa recitar os versos do ritual e segurar a chave da maneira correta no ar, como se estivesse abrindo um portal. Uma vez finalizados os versos, uma porta abrirá em pleno ar, permitindo que o feiticeiro (e quem mais estiver com ele) entre em uma casa adimensional chamada “Casa do Fim do Mundo”.

A casa possui um salão, quartos para dez pessoas, cozinha, banheiros e uma sala de reuniões. Uma vez fechada a porta dimensional, o mago pode permanecer na “Casa do Fim do Mundo” por até um dia por nível, junto de seus convidados. Apenas comida e outros utensílios devem ser providenciados, pois a casa permanece vazia nesse sentido.

Para sair da casa, o mago pode abrir um portal para qualquer local conhecido que esteja a até 100m do ponto de origem (e no mesmo plano), mas uma vez fechada a porta por dentro, ela só pode ser aberta novamente dez minutos depois. O interior e a decoração de cada “Casa do Fim do Mundo” depende inteiramente dos gostos e desejos de seu criador.

Casamento

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender Spiritum 3

Componentes: V, G, FD (dois anéis de ouro)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: toque

Alvo: duas pessoas que pretendam se casar

Duração: 5 anos

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim (benéfico)

Este ritual deve ser feito com os dois pretendentes junto ao mago ou clérigo. Ele abençoa o casamento e recita todos os versos do ritual (que são diferentes para cada deus). Os efeitos deste ritual são os seguintes: enquanto os casados permanecerem fiéis e companheiros, se por algum problema um deles estiver em apuros, o cônjuge receberá um bônus de +1 (+5%) em todos os testes, +1 (+5%) em todas jogadas de ataque e +1 em dano, enquanto estiver tentando resgatar sua amada(o) do perigo e vice-versa.

Castigo de Wynna

Transmutação

Entender Metamagia 9

Componentes: V, G, M (um círculo de conjuração)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 0m

Alvo: um mago

Duração: 1 semana / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual era utilizado como castigo pelos adeptos da Igreja de Wynna, para punir um feiticeiro que tenha cometido uma falta muito grave dentro da Ordem. Este ritual também foi utilizado por quase todas as escolas de magia do Arkanun Arcanorum como meio de castigo, seja com traidores ou magos de escolas inimigas.



Para funcionar, o alvo precisa ser confinado dentro de um círculo de conjuração por toda a duração do ritual (o que só é possível se ele estiver capturado, imobilizado ou desacordado). Uma vez recitados todos os versos da magia, os poderes mágicos do alvo são inutilizados por uma semana por nível do feiticeiro que conjurou o ritual. A vítima tem direito a um teste de vontade (WILL) por nível e cada teste que passar significa a redução de uma semana na duração do feitiço.

Uma vez finalizado, não há nada que o alvo possa fazer para recuperar seus poderes a não ser esperar. Apenas magias como Desejo, Milagre e poderes divinos são capazes de sobrepor este ritual.

Catapulta de Magma

Evocação (fogo)

Criar Fogo/Terra 3

Componentes: V, G, F/FD (uma varinha de metal)

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: de 50m até o alcance da visão natural do mago

Área: 4m

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual foi criado por um mago extremamente covarde, que desejava atingir seus adversários de uma distância muito grande. O feiticeiro crava a varinha de metal no chão e aguarda 1d3 rodadas. A terra tremerá levemente ao redor da varinha e uma cratera se abrirá, expelindo uma pedra incandescente para o ar, na direção do alvo.

O alcance desta magia é o mesmo da visão do mago (pode chegar a até 200 ou 300m), mas a explosão de magma e a bola de fogo fazem muito barulho, permitindo que o alvo (todos em um raio de 2m do ponto de impacto) faça um teste de reflexos (AGI) para se desviar do ataque e não receber dano nenhum (mas o magma vai destruir o chão, objetos e qualquer coisa que não sair do caminho).

A bola de magma causa 6d6 pontos de dano. O único problema deste ritual é que ele não consegue atingir alvos que estejam mais próximos do que 50m.

Cavalos de Gandalf

Conjuração (Criação)

Controlar Água 6

Componentes: V, G, F (um cajado)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: visão do mago, desde que não se afaste mais de 10m do corpo d'água

Área: 5m de largura por 2 de altura

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este poderoso ritual foi desenvolvido por Gandalf, de Arcádia, um dos maiores magos dos Reinos Espirituais. Para utilizá-lo, é necessário estar dentro ou próximo de um corpo d'água (um rio, riacho ou lago) ou o feitiço não pode ser conjurado. Uma vez recitados os versos do encantamento, uma onda gigantesca na

forma de um tropel de cavalos selvagens será formada, podendo ser guiada pelo mago para atingir qualquer área que esteja próxima do corpo de água (até 10m nas margens).

O tropel causa 10d6 pontos de dano a todas as criaturas que estejam na área de efeito (cada vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para diminuir o dano pela metade).

Cegueira

Transmutação [luz] [escuridão]

Controlar Humanos, Luz ou Trevas 3

Componentes: V, G, F opcional (uma fonte de luz)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Alvo: uma criatura

Duração: até o nascer do sol (D)

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Lançada diretamente contra os olhos de uma criatura, esta magia pode ofuscar (com Luz), obscurecer (com Trevas) ou danificar (com Humanos) sua visão. O mago não precisa fazer nenhum teste para acertar, mas a vítima tem direito a um teste de fortitude (CON) para ignorar o efeito. Se falhar, ficará cega até que a magia seja cancelada. Criaturas dotadas de infravisão também serão afetadas pela cegueira. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X (e todas as vantagens dos Sentidos Especiais) serão canceladas.

Contudo, certas criaturas que não dependem da visão — como morcegos, toupeiras ou personagens com radar — são imunes a esta magia.

Daemon: o mago pode armazenar 2 pontos de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Celular

Evocação [eletricidade]

Entender Ar/Luz 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: um aparelho celular

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido no final da década de 80, este ritual faz com que um aparelho de telefone celular sempre tenha sinal, não importa onde o personagem estiver.

Cento e uma Velas

Evocação (fogo)

Criar Fogo 2

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 1 sala

Efeitos: acende até 101 velas em uma sala

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Usada por wiccas em seus rituais, permite acender até cento e uma velas dentro de um mesmo salão. Este ritual foi desenvolvido durante a Idade Média para facilitar a vida dos feiticeiros dentro de suas torres.

Chama Branca

Abjuração

Entender Fogo/Spiritum 5

Componentes: V, G, M (uma chama)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cancela influências mentais

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

A Chama Branca é o mais poderoso bloqueio mental conhecido. Através da chama purificadora, o mago é capaz de limpar sua mente de qualquer tipo de interferência, seja ela encantamentos, dominações ou outros rituais de influência. O feiticeiro permanece em transe durante alguns minutos, purificando sua mente e limpando qualquer tipo de pensamento ou emoção que não seja naturalmente seu.

Chamado de Baldur

Abjuração

Controlar Plantas 3

Componentes: V, G, M (um ramo de oliveira)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: protege contra mísseis de madeira

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, durante uma cena, o mago ficará imune a todo e qualquer tipo de flecha ou lança (que contenha madeira) arremessada contra ele (não importando a quantidade delas). As flechas simplesmente desviam-se do alvo, caindo a poucos metros do conjurador. Visgo não é afetado por este ritual.

Daemon: com Foco 5, 7 ou 9 podem-se proteger também, respectivamente, 1, 2 ou 4 outras pessoas além do mago com o Chamado de Baldur.

Chamado de Poder de Nyambee

Necromancia

Criar Arkanum 8

Componentes: V, G, M (um pentagrama desenhado com sangue)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: troca pontos de Atributos por poderes mágicos

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual garante ao mago uma energia mágica extra, que pode ser muito útil em uma emergência. O mago faz o ritual e oferece à entidade demoníaca Nyambee pontos de Atributos em troca de poderes mágicos.

O feiticeiro precisa pintar um pentagrama com seu próprio sangue (o que causa 1d3 pontos de dano) e sentar no interior do desenho, face voltada para o norte. Os encantamentos demoram cerca de duas horas para serem conjurados e uma das várias faces de Nyambee aparecerá e negociará com o mago. O ritual requer ainda algumas ervas especiais e alguns objetos místicos para funcionar. O feiticeiro geralmente desmaia ao final do ritual e acorda com marcas profundas de garras nas costas (que permanecerão para sempre).

Caso algum atributo do mago chegue a zero, ele morre. Este é um ritual muito poderoso, mas ao mesmo tempo, de extremo perigo para o mago que o realiza.

Daemon: o ritual drena 1d6 pontos de um Atributo em troca de um ponto de Foco e um ponto de magia. O Atributo é sorteado em 1d10 (1= o Jogador escolhe; 2=CON; 3=FR; 4=DEX; 5=AGI; 6=INT; 7=WILL; 8=CAR; 9=PER; 0=o Mestre escolhe). O ritual é tão forte que drena o mago de todos os pontos de magia durante a sua realização.

d20: o ritual drena 1d6 pontos de um Atributo em troca 1 magia adicional do 1º ao 3º níveis de magia. O Atributo é sorteado em 1d8 (1= o Jogador escolhe; 2=FOR; 3=DES; 4=CON; 5=INT; 6=SAB; 7=CAR; 8= o Mestre escolhe). O ritual é tão forte que drena o mago de todas as magias preparadas (ou memorizadas) durante a sua realização.

Chamado dos Quatro Arcanjos

Abjuração

Criar Spiritum 3

Componentes: V, G, F/FD

(um pentagrama especial e uma espada)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Área: o pentagrama desenhado (ver descrição)

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL vs. força da magia) anula

Resistência à Magia: sim

Este é um ritual que remonta aos tempos do Rei Salomão. O mago deve pronunciar as palavras:

“A minha frente Rafael; atrás de mim Gabriel, a minha direita Miguel e a minha esquerda Uriel. Que o pentagrama a nossa volta queime sob a luz da estrela de seis pontas”, enquanto risca o chão com a ponta de sua espada (obrigatoriamente a ferramenta mística do mago que realiza o ritual).

Este ritual cria uma barreira espiritual de Força equivalente ao nível (níveis até 5º = Força 3d6; níveis 6º-7º=Força 4d6; níveis 8º-9º=Força 5d6; níveis 10º-11º=Força 6d6 e níveis 12º+=FR 7d6) que impede a passagem de espíritos ou rituais relacionados a Spiritum. Espíritos ou entidades de Spiritum que tentem vencer esta barreira devem fazer um Teste de WILL contra FR da magia.

Chave Mestra

Conjuração (Criação)

Entender/Criar Terra 2

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: conjura uma chave para uma fechadura

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necessita que o feiticeiro toque a fechadura de alguma maneira com seus dedos nus (não pode estar usando nenhum tipo de luvas). A seguir, ele coloca a mão dentro de um bolso de sua roupa e retira uma chave que se encaixa perfeitamente na fechadura escolhida.

Chave para Dite

Transmutação

Criar/Controlar Arkanun/Metamagia 6

Componentes: V, G, F/FD (uma chave de ouro ornamentada)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 3m

Efeitos: abre um portal para Dite

Duração: 2 horas / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago abrir uma pequena fenda nas dimensões e manter por curto espaço de tempo um portal de onde estiver para um local especialmente preparado em Dite, a cidade dos demônios no Inferno. Apenas aquele que realizou o ritual pode atravessar este portal. O mago pode permanecer em Dite por duas horas para cada nível que possui. Após este período, o contrato demoníaco do ritual expira e ele passa a ser considerado um invasor, a menos que possua algum outro tipo de autorização.

Daemon: Com Focus 8, uma outra pessoa pode atravessar o portal junto com o mago e, com Focus 10, duas outras pessoas podem acompanhar o mago, mas pelas Leis Demoníacas, qualquer ação feita por qualquer um dos convidados será de responsabilidade do mago que os trouxe.

Cheiros

Adivinhação

Entender Ar 2

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 1m

Alvo: 1 pessoa

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Uma feiticeira especialista no Caminho do Ar é capaz de “marcar” o cheiro de uma pessoa e reconhecê-la posteriormente, como

uma espécie de assinatura, mesmo que essa pessoa esteja disfarçada. Pode ser utilizado com outros efeitos e ampliação de olfato para rastrear o cheiro do alvo. Uma feiticeira é capaz de marcar até INT cheiros diferentes. A partir disso, ela passa a perder o reconhecimento dos cheiros que já conhecia (à sua escolha).

Chicote de Escorpião

Conjuração (Convocação)

Criar/Controlar Animais 1

Componentes: V, G, M (um ferrão de escorpião)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Efeitos: cria um chicote de escorpiões

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necromântico conjura um chicote feito de escorpiões (um agarrado à cauda do outro) que aparecem nas mãos do mago. O chicote possui dez escorpiões mais um escorpião por nível do mago.

O feiticeiro (e apenas ele) pode segurar no chicote. Qualquer outra pessoa que tocar ou for tocada pelo chicote será envolvida pelos escorpiões, que a atacam (causando 1d2 pontos de dano por nível do mago).

Chuva de Pétalas

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Área: 10m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia foi desenvolvida para festividades, mas pode ter uso muito útil em combate. Originalmente, ela faz com que caiam pétalas de rosa sobre uma área de 10m de raio, suficiente para finalizar a celebração e marcar o começo ou final de uma festividade, além de impregnar o ar com um leve odor agradável de rosas. Apesar de não ter sido criada para confrontos, ela pode ser utilizada para detectar inimigos invisíveis, acalmar animais ou distrair os oponentes.

Chuva de Prata

Evocação [energia]

Criar/Controlar Luz 3

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Área: diversos alvos em uma área de 5m x 5m

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

A partir dos dedos do mago, uma chuva de faíscas prateadas é disparada contra uma área escolhida.

No 3º nível, as faíscas de luz causam 3d6 pontos de dano, em dezenas de ataques de 1 ponto cada; no 7º nível elas causam 5d6 pontos de danos em faíscas de 2 pontos cada (arredonde para cima) e no 11º nível elas causam 7d6 pontos de dano em faíscas de 3 pontos cada (arredonde para cima). Este ritual não funciona direito contra alvos com redução de dano (IP) alto, mas as faíscas podem atacar várias pessoas ou objetos dentro de uma área de 5x5m, dividindo o dano como o mago desejar.

Chuva Quente

Conjuração (Criação)

Criar/Controlar Água 2

Componentes: nenhum

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Área: 1m x 1m

Duração: Concentração

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante — Niele, a maga elfa mais famosa, poderosa e desejada de Artón. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados.

A Chuva Quente pode ser invocada apenas em aposentos fechados e só pode ser mantida enquanto o mago continua entoando as palavras mágicas de ativação — ou seja, é impossível usá-la em conjunto com outras magias. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas infantis...

Por alguma razão, a água criada pela Chuva Quente NÃO serve para matar a sede. Algumas versões criam águas que podem ter sua temperatura controlada pelo mago, mas nunca conseguirá causar mais do que 1d2 pontos de dano por rodada em uma vítima.

Cidade Amaldiçoada

Transmutação

Entender Plantas/Metamagia 8

Componentes: V, G, M (um círculo desenhado ao redor da cidade)

Tempo de Formulação: 2 semanas

Alcance: 0m

Alvo: 1 cidade

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual poderosíssimo é capaz de transportar uma cidade para outro ponto, distante até um quilômetro por nível do feiticeiro que conjurá-lo. O ritual demora cerca de duas semanas para ser completado e só funciona se a cidade for construída basicamente de madeira (se 90% dela for constituída de casas

de madeira). Caso haja casas de alvenaria ou pedras, o Caminho da Terra também deverá ser conhecido pelo mago ou o ritual não funcionará.

Antes de começar, o mago precisa traçar um círculo ao redor da cidade (esta é a parte mais difícil, pois qualquer risco ou destruição de parte do círculo quebra completamente o encantamento).

Uma vez feito o círculo místico, o feiticeiro precisa permanecer dentro dele por toda a duração do ritual. Nos primeiros dias, uma névoa começa a aparecer na cidade e no ponto desejado pelo mago, aumentando a cada dia até o sétimo dia, onde praticamente não será possível enxergar nada a mais de cinco ou seis metros de distância. Na noite do sétimo para o oitavo dia a cidade será transportada ao segundo ponto desejado e a partir daí a névoa irá diminuindo gradativamente até desaparecer no décimo terceiro dia. Caso haja plantas ou árvores na segunda localidade, elas serão substituídas pelas casas, sendo levadas para o primeiro ponto de origem do ritual.

Este feitiço não pode levar uma cidade para um local alagado. Se houver um rio ou lago na área escolhida, podem acontecer duas coisas: se o corpo d'água não interferir na cidade, ele fica, caso contrário, o ritual não funciona (embora existe pelo menos uma ou duas lendas a respeito de cidades submersas em rios na Rússia e no norte da Europa).



Cidade Submarina

Transmutação

Criar Ar/Água 9

Componentes: V, G, F/FD (uma concha de ouro puro)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 0m

Área: 10m de raio x 1m de altura / nível

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este poderoso ritual só funciona debaixo d'água e foi a base da construção de diversas fortalezas e pequenas cidades submarinas.

Para iniciar este ritual, o mago deve traçar um círculo de até 10m de raio por nível e colocar uma escultura de uma concha no centro deste círculo. Após estes preparativos, o mago deve recitar alguns versos de ativação que libertarão os poderes do ritual.

Ao redor da escultura e confinado pelo desenho do círculo, uma bolha de ar surgirá e preencherá toda a região mística, afastando todos os peixes e criaturas marinhas da área. A bolha possui 10m de raio por 1m de altura para cada nível que o mago possua. A membrana da bolha possui redutor de dano 1 / - (IP 1) e 10 PVs, mas não pode ser rompida. Ataques bem sucedidos apenas fazem com que o atacante penetre no interior da bolha ou escape de seus domínios.

A única maneira de romper este poderoso ritual é destruindo a estatueta na forma de concha ou afastando-a mais de 1m do centro do círculo. Se isso for feito, a barreira entrará em colapso, inundando a região em 10 rodadas para cada 1m de altura (um círculo com 150m de raio e 15m de altura inunda em 150 rodadas e assim por diante...).

Cimitarras

Conjuração (Criação)

Criar Terra 3

Componentes: G, F/FD (manto, capa ou sobretudo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria uma cimitarra

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido pelos feiticeiros mais velhos da Ordem Mármore, este ritual cria uma cimitarra árabe de dentro de um manto, capa ou sobretudo (sem esse fetiche, a espada não consegue se materializar). A cimitarra causa 1d10 pontos de dano, mas o feiticeiro precisa acertar o ataque com a perícia normal de Espadas.

Cinzas às Cinzas

Adivinhação

Criar/Entender Fogo 2

Componentes: V, F (cinzas)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: as cinzas de um papel ou pergaminho

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Neste ritual, o mago segura com as mãos as cinzas de um documento ou pergaminho e a deixa cair sobre uma mesa, como se fosse uma ampulheta. As cinzas formarão a imagem perfeita do documento original, durante alguns minutos (a reprodução de um pergaminho permite ao mago ler o que está escrito, mas não compreender a língua ou decifrar a mensagem se ele não for capaz de fazer isso sozinho).

Círculo Divino de Curas

Conjuração (Cura) [bem]

Entender Luz/Água/Humanos 5

Componentes: V, G, M

(um círculo desenhado com pó de prata)

Tempo de Formulação: 3 rodadas (ver descrição)

Alcance: toque

Área: um círculo de 20m de raio

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Antes de realizar este feitiço, o clérigo ou mago precisa primeiro desenhar com pó de prata um círculo de até 20m de raio, que demarcará a área de efeito do ritual. Uma vez finalizado o círculo, o mago pode completar o ritual em até uma hora, conforme seu desejo.

Quando finalizado, o feiticeiro precisa permanecer no centro do círculo, enviando ondas de energia dourada para todos que estiverem dentro do círculo divino. Todas as pessoas que

estiverem no interior do círculo (com exceção do mago) recebem 2d6 PVs. Mortos-vivos, fantasmas, demônios, vampiros e outras criaturas necromânticas recebem 2d6 pontos de dano (sem direito a teste de resistência).

Círculo do Curandeiro

Conjuração (Cura)

Entender Luz/Água/Humanos 6

Componentes: V, G, M (círculo de marcação e contenção), XP

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Área: até 3m de raio

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelos druidas, mas estudado a fundo pelos magos ingleses, que venderam sua fórmula para outros magos europeus do continente durante a expansão romana. O mago consegue encantar um círculo de pedras de tal forma que qualquer pessoa no interior do círculo (com no máximo três metros de raio) recupere 1 PV por hora de descanso completo (a pessoa dentro do círculo não pode realizar nenhum tipo de ação que não seja deitar e descansar). O círculo pode ser quebrado a qualquer momento pelo mago que o conjurou, anulando o ritual. Até uma pessoa para cada dois níveis do mago podem utilizar o círculo simultaneamente.

Daemon: Todos os pontos de magia usados na conjuração ficam armazenados no círculo, durante o tempo em que os feiticeiros mantiverem o ritual.

d20: essa magia consome 100XP

Clarão Supernova

Evocação [luz] [energia]

Criar Luz 8

Componentes: V, G, M (um diamante)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 50m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula / fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Considerada uma das mais sensacionais magias do Caminho da Luz, o Clarão Supernova é ativado pelo feiticeiro quando este segura em suas mãos o diamante e recita as palavras mágicas. Em uma rodada, o diamante é sobrecarregado de energia e explode, liberando um brilho tão intenso e poderoso que todos em um raio de 50m precisam fazer um teste de fortitude (CON) ou ficarão cegos por 3d6 rodadas.

Além disso, qualquer morto-vivo, criatura vulnerável à luz ou rituais/criaturas baseadas nas trevas recebem 8d6+8 pontos de dano mas podem fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade. O brilho da supernova é tão forte que as sombras das pessoas e objetos ficam marcadas nas paredes por uma hora.

Click

Evocação [caos]

Controlar Terra 1

Componentes: nenhum

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: uma arma de fogo ou arco a cada 2 níveis

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos primeiros rituais que um mago moderno aprende. Com um estalo de dedos, o mago é capaz de emperrar o gatilho ou cão de uma arma que consiga ver, tornando-a inútil ou atrapalhando muito seu oponente. O alvo demorará 1d6 rodadas até consertar o defeito em sua arma e o mago é capaz de inutilizar uma arma para cada dois níveis que possua. Os rituais medievais tinham o nome de Arqueria e permitiam ao feiticeiro destruir as cordas de um arco ou besta para cada dois níveis que possuía.

Cofre Humano

Necromancia

Controlar Humanos 4

Componentes: G

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Alvo: o próprio mago

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual pode ser considerado nojento por pessoas mais sensíveis. Com ele, o mago é capaz de guardar dentro de seu corpo objetos com até 1kg de peso (de dimensões menores que 20cm). A passagem demora uma rodada (nesse tempo, o objeto vai "afundando" na carne do mago, até ser totalmente absorvido). Uma vez dentro do feiticeiro, o objeto não causa nele nenhum desconforto pela duração do ritual. O mago pode lutar, realizar ações, feitiços e qualquer outra ação que necessitar (como se o objeto não existisse).

Quando necessário, o feiticeiro pode cancelar o ritual, removendo o objeto de seu corpo. Após a duração do ritual, caso seja necessário, o mago pode manter o objeto dentro de seu corpo, recebendo 1 ponto de dano a cada hora que ele permanecer armazenado. Caso o mago seja vítima de algum tipo de desencantamento, o objeto é expelido de seu corpo e ele recebe 1d6+2 pontos de dano.

Coma

Necromancia

Entender/Controlar Humanos 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: Permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL vs WILL+nível do mago) anula

Resistência à Magia: sim

É uma felicidade que apenas uns poucos magos necromantes conheçam esta raríssima magia e menos ainda possam usá-la — apenas telepatas conseguem.

Caso consiga tocar a vítima (o que pode exigir um teste bem sucedido), ela deve fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL+nível do mago). Se falhar, os Pontos de Vida da vítima caem imediatamente para zero e a ela cai inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento.

Sob efeito do coma, a vítima não envelhece e após um ano e um dia nesse estado a maioria das doenças, venenos ou maldições deixam de funcionar. Por esse motivo um mago pode usar o coma sobre si mesmo como medida de emergência, para preservar sua vida (usada sobre si próprio, a magia não exige conhecimentos de telepatia).

Dizem que vários necromantes poderosos podem estar escondidos em coma, esperando por alguma pessoa ou evento que venha despertá-los.

Uma vítima desta magia não pode ser despertada por meios mundanos, mesmo que receba dano (ela possui IP 10 para qualquer tipo de ataque enquanto estiver no coma místico). Apenas as mais poderosas magias de desencantamento ou um evento determinado pelo mago durante a conjuração pode acordá-lo.

Concentração

Abjuração [ação mental]

Entender Humanos 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite receber dano e manter magias

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia espetacular foi desenvolvida originalmente para piratas e feiticeiros envolvidos em combates. Uma vez conjurada, ela faz com que o mago adquira concentração absoluta no que está fazendo e ignore qualquer tipo de fator externo. Uma vez realizado este ritual, o bruxo poderia recitar outros feitiços enquanto estivesse concentrado mesmo se receber dano durante a conjuração, for distraído ou qualquer outro fator que normalmente faria com que o ritual fosse anulado.

O único problema é que, enquanto ele estiver ativo, o mago não poderá lutar nem se mover com mais do que a metade de sua velocidade normal ou realizar qualquer atividade física; ele estará concentrado apenas em seus rituais e magias.

Conhecimento Líquido

Transmutação [ação mental]

Entender Água 5

Componentes: V, G, M (água)

Tempo de Formulação: 5 rodadas

Alcance: toque

Efeitos: guarda conhecimentos em uma porção de água

Duração: Permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfica)

Resistência à Magia: sim (benéfica)

Este poderoso ritual foi designado como uma das melhores maneiras de se passar informações sem despertar suspeitas. Através dos versos corretos, pode-se colocar o conhecimento necessário em um frasco com água e quando o alvo escolhido beber a água, ele receberá as informações que foram armazenadas. Pode-se guardar memórias, perícias, informações sobre tesouros, passagens secretas, versos, contos ou qualquer outra informação.

O líquido, uma vez encantado, permanece até ser ingerido por alguém, quando liberta as informações. Caso mais de uma pessoa beba o conhecimento líquido, as informações serão divididas entre essas pessoas (de acordo com a vontade do Mestre).

Conjuração

Conjuração (Criação)

Criar Spiritum/Metamagia 3

Componentes: G

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: toque

Efeitos: conjura objeto

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um ritual bastante complexo e que exige grande concentração e tempo do mago. Em primeiro lugar, o feiticeiro precisa mentalizar no Plano Astral a Forma-Pensamento que deseja criar (e isso pode demorar alguns minutos, ou cerca de 20-INT rodadas, mínimo de uma rodada), enquanto mentaliza uma forma de transferir este objeto imaginário para o Plano Físico.

Ao final da concentração, o bruxo é capaz de retirar objetos do Plano Astral para o Físico, como revólveres, facas, chaves, livros, bilhetes de trem, passes, identidades falsas, dinheiro e outros objetos. Os objetos conjurados permanecem na Terra pela duração do ritual, dissolvendo-se em seguida.

A única restrição séria a este ritual é que o mago precisa conhecer profundamente o que deseja conjurar. É impossível conjurar uma chave para abrir determinada porta se o mago nunca viu a chave antes, ou conjurar uma arma se o mago não sabe exatamente como ela funciona em seus mínimos detalhes.

O volume máximo de um objeto conjurado depende do nível do mago (níveis até 3º = 5kg; níveis 4º-6º = 10kg; níveis 7º-9º = 20kg; níveis 10º-12º = 40kg; níveis 13º+ = 80kg).

Conjuração de Elementais

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Spiritum + Elemento 3

Componentes: V, G, M (vasta quantidade do Elemento do Caminho principal do mago), XP

Tempo de Formulação: 1 dia

Alcance: 5m

Alvo: um espírito elemental

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: nenhuma

Resistência à Magia: não

Por meio destes rituais, o mago consegue conjurar um espírito vagante e moldá-lo em uma carapaça do Elemento Principal do mago (formando o que os especialistas chamam de invólucro). O espírito ficará aprisionado e será forçado a servir o feiticeiro pelo tempo que este desejar.

A energia mística ficará contida no elemental, encarcerando o espírito na carapaça. O tipo de espírito errante e sua personalidade ficam a critério do Mestre, mas os atributos dependerão do nível do mago (níveis até 5º = Atributos 3d6; níveis 6º-10º = Atributos 4d6; níveis 11º+ = Atributos 5d6) e da quantidade de material disponível. O elemental pode servir forçadamente ou em troca de algum favor. Espíritos mantidos contra a vontade certamente voltarão para se vingar (mas apenas após um ano e um dia).

A forma exata do invólucro está definida precisamente em cada versão deste ritual (e cada ritual traz apenas instruções para criar determinado tipo de elemental). Geralmente são criaturas humanóides, variando de acordo com o espírito que é conjurado (o Mestre tem liberdade total de criação no formato do elemental).

Daemon: o elemental consome 5 Pontos de magia que nele ficam armazenados.

d20: essa magia consome 50XP

Conjuração de uma Montaria Fiel

Conjuração (Convocação)

Criar Animais/Spiritum 5

Componentes: V, G, M (círculo de invocação, pêlos do animal)

Tempo de Formulação: 30 minutos

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 animal

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: ver descrição

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago conjurar uma montaria (cavalo, burro, mula etc.) ou outro animal de mesmo tamanho. Existem outros rituais semelhantes, para quase todos os tipos de animais deste porte (onças, leões, tigres, camelos ou qualquer outro que o mago consiga pesquisar).

Para todos os rituais é necessário o círculo de invocação correspondente e pêlos do próprio animal. Os pêlos são consumidos durante a realização do ritual. O feiticeiro deixa os pêlos dentro do círculo e invoca sua magia.

Quando o animal for criado, faça um Teste de SAB (CAR) para ver se o mago possuirá controle sobre a criatura. Caso falhe, o animal só permanecerá na Terra até o nascer do sol.

Usar a montaria requer o treinamento adequado (perícias) o que pode ser um tanto complicado em alguns casos.

Daemon: o animal conjurado armazenará 2 pontos de magia, mas o feiticeiro pode dispensar a criatura a qualquer momento.

Conjurar Æther Spirit

Conjurar (Invocação)

Criar/Controlar Spiritum 8

Componentes: V, G, M (alguma jóia ou gema valiosa)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 Æther Spirit

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Como o nome indica, o feiticeiro torna-se capaz de conjurar um servo espiritual dos distantes reinos do Æther (o espaço depois da Orbe da Lua). A criatura servirá ao mago durante uma missão, desaparecendo em seguida. Os Æther Spirits podem realizar pequenas tarefas para o mago e podem transitar livremente entre a Terra e Spiritum. O servo tentará cumprir a tarefa da melhor maneira possível, mas se esta tarefa demorar mais do que a **Duração** total do ritual, ele desaparecerá quando seu tempo de permanência na Terra se esgotar.

O único problema é que os Æther Spirits **SEMPRE** exigem algum presente pessoal e valioso em troca de sua ajuda e esse presente é ofertado **ANTES** deles começarem a missão.

Conjurar Animais I

Conjuração (Convocação)

Criar/Controlar Animais 1

Componentes: ver descrição

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um animal

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Existem centenas de versões deste ritual, uma para cada tipo específico de animal. Cada uma delas inclui os materiais e fetiches necessários para a conjuração, mas geralmente é algum tipo de comida que o animal gosta ou algum tipo de arreio ou corrente que sirva para dominar o animal.

Na conjuração, o mago necessita de um círculo de conjuração específico riscado no chão, de tamanho apropriado, onde o animal aparecerá. Após a duração do ritual, o animal dissolverá e sua Forma-Pensamento retornará ao Plano Astral. Os rituais geralmente conjuram criaturas diferentes a cada vez que são executados, mas variações específicas podem existir.

Animais aquáticos só podem ser conjurados se existir água do tipo apropriado para sua sobrevivência. Conjurar uma criatura de água doce no mar ou vice-versa irá causar a morte instantânea da criatura e certamente enfurecer os deuses da natureza.

Conjurar Animais II

Conjuração (Convocação)

Criar/Controlar Animais 2



Componentes: ver descrição
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: ver descrição
Efeitos: conjura um animal
Duração: 1 dia / nível
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Conjurar Animais III

Conjuração (Convocação)
Criar/Controlar Animais 3
Componentes: ver descrição
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: ver descrição
Efeitos: conjura um animal
Duração: 1 dia / nível
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Conjurar Animais IV

Conjuração (Convocação)
Criar/Controlar Animais 4
Componentes: ver descrição
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: ver descrição
Efeitos: conjura um animal
Duração: 1 dia / nível
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Conjurar Animais V

Conjuração (Convocação)
Criar/Controlar Animais 5
Componentes: ver descrição
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: ver descrição
Efeitos: conjura um animal
Duração: 1 dia / nível
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Conjurar Animais VI

Conjuração (Convocação)
Criar/Controlar Animais 6
Componentes: ver descrição
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: ver descrição
Efeitos: conjura um animal
Duração: 1 dia / nível
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Conjurar Animais VII

Conjuração (Convocação)
Criar/Controlar Animais 7
Componentes: ver descrição
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: ver descrição
Efeitos: conjura um animal
Duração: 1 dia / nível
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Conjurar Animais VIII

Conjuração (Convocação)
Criar/Controlar Animais 8
Componentes: ver descrição
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: ver descrição
Efeitos: conjura um animal
Duração: 1 dia / nível
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Conjurar Animais IX

Conjuração (Convocação)
Criar/Controlar Animais 9
Componentes: ver descrição
Tempo de Formulação: 15 minutos
Alcance: ver descrição
Efeitos: conjura um animal
Duração: 1 dia / nível
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Conjurar Animais

- 1º Nível: Raposa, Leopardo
- 2º Nível: Lobo, Javali
- 3º Nível: Leão
- 4º Nível: Tigre, Gorila
- 5º Nível: Cavalo, Zebra
- 6º Nível: Canelo, Urso Branco, Urso Kodiak
- 7º Nível: Girafa, Crocodilo do Nilo
- 8º Nível: Rinoceronte, Elefante Africano
- 9º Nível: Tubarão, Baleia Azul

Conjurar Balrog

Conjuração (Invocação)

Criar Arkanun/Fogo 9

Componentes: V, G, M (enxofre e um círculo de conjuração)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: 0m

Efeitos: conjura um balrog

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O Balrog é uma das criaturas mais poderosas de Arkanun. Composto ao mesmo tempo de fogo e trevas, esta máquina de destruição vive nas labaredas mais profundas e escondidas de Arkanun, onde é venerado pelos demônios que vivem nas proximidades de seus templos.

Balrog é uma criatura do caos, além do controle de qualquer entidade, incluindo o feiticeiro. Este ritual apenas o conjura para uma área, onde ele atacará toda e qualquer forma de vida existente até não sobrar nenhum ser vivo. Quando Balrog terminar sua destruição ou o tempo de conjuração do ritual terminar, ele será devolvido ao seu Plano original.

Conjurar Objetos de Ferro

Conjuração (Criação)

Criar Terra 3

Componentes: V, G, M (um pedaço pequeno de ferro), F/FD (um sobretudo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria um objeto de ferro

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necessita de um sobretudo grande o suficiente para ocultar totalmente o objeto a ser conjurado.

O mago recita os encantamentos e retira o objeto desejado de dentro de seu sobretudo. Apesar de ser um ritual simples, os objetos conjurados podem ser extremamente complexos e ornamentados. Ao final da duração do ritual, os objetos transformam-se em pó de ferrugem.

Conjurar Pequenos Animais

Conjuração (Convocação)

Criar/Entender Animais 1

Componentes: V, G, M (um pouco de comida)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Efeitos: conjura um pequeno animal

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço antigo conjura um pequeno animal para ajudar ao

mago em um momento de necessidade. Pode ser qualquer tipo de animal (lagarto, gato, coelho, rato, camaleão, esquilo...) mas o ritual só funciona se o mago for puro de coração e suas intenções forem boas em relação ao animal (ele não pode conjurar o animal para comê-lo, por exemplo).

O animal aparecerá em algum canto que ninguém esteja vendo e ajudará o mago a resolver algum problema imediato (pegar as chaves de uma cela, roer as cordas que o prendem, carregar um objeto mágico etc.). Após realizar a missão, o animal se despede do mago e desaparece.

Contagem

Adivinhação

Entender Spiritum 5

Componentes: V, G, F (um pedaço de lápis)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Área: uma sala ou até 20m x 20m

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esfregando as mãos sobre os olhos e tendo um pedaço de lápis consigo, ao observar firmemente em direção a um grupo de pessoas, o mago é capaz de contar precisamente quantas almas estão em uma determinada área (inclui fantasmas, espíritos e almas encarnadas).

Contaminação

Necromancia

Criar/Controlar Humanos 3

Componentes: V, G, M (um pouco de sangue fresco), XP

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: fortitude (CON) torna efeito parcial

Resistência à Magia: sim

Com este curioso ritual, desenvolvido pelos magos corrosivos de Budapeste, o mago contamina a vítima com uma doença criada magicamente. Para realizar o efeito, basta ao mago tocar a pele da vítima com as mãos nuas e levemente sujas com seu próprio sangue (mínimo de 1PV). O sangue é absorvido pela pele da vítima e o processo começa.

Três dias depois, a vítima adoece e ficará uma semana de cama, com febre e fortes dores por todo o corpo. A vítima recebe penalidade de 1d6 em sua Força e Constituição e fica incapaz de entrar em combate ou viajar.

Após este período, tem direito a um teste de fortitude (CON). Se falhar no teste, ficará mais uma semana doente e realiza outro teste até que consiga passar.

Daemon: a doença armazenará 2 pontos de magia durante todo o período que a febre durar.

d20: essa magia consome 25XP.

Contatar Madelein, Anjo dos Sonhos

Adivinhação

Entender Spiritum 8

Componentes: V, G, M (ervas alucinógenas)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: ver descrição

Efeitos: conversar com Madelein

Duração: concentração

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para realizar este ritual, o mago deve se sentar em posição de lótus, recitar os encantamentos e usar as ervas alucinógenas para atingir um estado de semiconsciência. Depois de algumas visões, o mago recitará os versos finais e conseguirá convocar uma forma de Madelein que conversará com o feiticeiro pela duração do ritual. Madelein assumirá a forma que mais agradar ao mago e poderá conversar com ele durante este período, desaparecendo quando os efeitos das ervas passarem.

Contato com Arkanun

Necromancia

Entender Arkanun 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 6m de raio

Duração: 1d6 rodadas

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este é um dos primeiros contatos que o demonologista tem com os Reinos de Arkanun.

Através dele, o feiticeiro consegue canalizar a essência de Arkanun para a Terra, causando uma aura de mal-estar ao redor de si mesmo. Todas as pessoas em um raio de 6m do feiticeiro precisam passar em um teste de vontade (WILL) ou ficarão terrivelmente incomodadas. Aqueles que falharem o teste precisam passar em um segundo teste ou ficarão enjoadas por 1d6 rodadas (vomitando ou até mesmo desmaiando). Este ritual afeta apenas criaturas com menos de 6 dados de vida (ou níveis).

Contos das Cinzas

Adivinhação

Entender Fogo 2

Componentes: V, G, F/FD (uma safira)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: cinzas

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelos magos persas, muitos séculos antes de Cristo e permite ao mago conhecer o que exatamente

as cinzas que ele carrega eram originalmente (papel, um galho de árvore, um corpo humano queimado, um documento, etc.).

Era muito utilizado para se transportar com segurança documentos de uma diocese para outra. O pergaminho contendo a mensagem era queimado e as cinzas eram transportadas até a próxima cidade, onde um feiticeiro utilizava este ritual para decifrar a mensagem. Este ritual não permite ao mago compreender a mensagem, se ela estiver cifrada ou em código.

Contra-Ataque Mental

Abjuração

Entender/Controlar Humanos 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 dia

Alcance: o próprio mago

Alvo: alguém que tente invadir a mente do mago

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) reduz dano à metade.

O bloqueio não tem direito a teste.

Resistência à Magia: não

Uma versão mais poderosa e perigosa de Armadura Mental, esta rara magia não apenas bloqueia a mente do mago contra efeitos telepáticos — mas também envia um golpe mental como contra-ataque automático.

Quando uma criatura tenta usar telepatia ou qualquer magia mental contra um alvo com Contra-Ataque Mental ativado, o atacante deve imediatamente fazer um teste de vontade (WILL). Falha resulta em 2d6 pontos de dano, que ignoram totalmente a redução de dano (IP) do atacante. Caso os PVs do atacante cheguem a zero devido a esse contra-golpe, ele entra em um estado catatônico por 1d6 semanas.

Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar qualquer poder telepático contra um anão para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia. Por esse motivo, ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

Controlar Imps

Necromancia [ação mental]

Controlar Arkanun 1

Componentes: V, G, M (um círculo de conjuração)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Alvo: 1 imp a cada 4 níveis

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necromântico permite ao mago controlar 1 imp para cada quatro níveis que possua. Osimps obedecerão todos os comandos do feiticeiro, mesmo que isso signifique sua destruição total. O ritual pode ser refeito quantas vezes o mago desejar.

Terminada duração, osimps reagirão conforme suas vontades. Se tiverem sido bem tratados, partirão pacificamente. Mas se tiverem sido colocados em risco, podem até atacar o mago.

Controle de Emoções

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Controlar Humanos 4

Componentes: G, M (ervas especiais)

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 minuto / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

O mago precisa fazer a pessoa ingerir determinadas ervas especiais para este ritual. Pode ser pela comida ou misturado a remédios ou drogas regularmente consumidas pela vítima.

A vítima passa a sentir as emoções especificadas pelo mago. Alguns exemplos são: medo, alegria, tristeza, saudade, tranquilidade, segurança. O efeito não provocará resultados diretos, mas a vítima reagirá de acordo com o efeito escolhido.

Daemon: o mago pode armazenar 2 pontos de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Controle de Mortos-Vivos

Necromancia (mal)

Controlar Spiritum 5

Componentes: V, FD

(um símbolo religioso no qual o mago acredite)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: uma sala

Alvo: todos os mortos-vivos na sala

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL vs WILL + nível do mago) anula. ver descrição

Resistência à Magia: sim

Os clérigos com poder das Trevas podem, em vez de expulsar mortos-vivos, tentar controlá-los.

O procedimento é exatamente o mesmo: quando o clérigo murmura preces, todos os mortos-vivos à vista dentro do alcance devem fazer um teste de vontade (WILL vs WILL + nível do mago): falhar significa que estará totalmente sob controle, podendo seguir ordens simples como atacar, acompanhar, carregar e coisas assim. Um morto-vivo ordenado a atacar lutará até ser destruído.

Esta magia NÃO funciona com cadáveres comuns, apenas mortos-vivos (para transformar um cadáver em zumbi ou esqueleto existe outra magia, chamada Criação de Mortos-Vivos).

O controle é um pouco menos eficiente que o Esconjuro. Qualquer morto-vivo cuja SAB (WILL) seja igual ou maior que a do clérigo é imune a esta magia.

Em Arton, controlar mortos-vivos é considerado um ato maligno — pois você está privando os mortos de seu descanso. A

atitude correta é destruir essas criaturas assim que as encontrar. Druidas, paladinos e quaisquer Personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia ou permitir que seus companheiros o façam.

Controle de Temperatura

Transmutação

Controlar Fogo 1

Componentes: V, G, F/FD (um rubi)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 5m

Área: 10m de raio

Duração: 1 hora / nível (ID)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço é utilizado pelos magos para controlar e amenizar temperaturas extremas. Dentro de um raio de 10m, o mago pode aumentar ou diminuir a temperatura à razão de 1°C a cada minuto, até um máximo de +20° ou -20° a partir da temperatura original do ambiente.

Este ritual não é suficiente para causar dano, exceto em casos extremos (esfriar um ambiente já congelado), mas pode ser utilizado para aquecer acampamentos durante a noite ou esfriar o calor do deserto durante o dia. Uma vez conjurado, o ponto central do ritual é o rubi, que é dissolvido lentamente durante o processo.

Conversão

Encantamento (Compulsão) [ação mental] [dependente do idioma]

Entender Humanos 3

Componentes: V, G, FD (um símbolo religioso)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: 10m

Alvo: 1 pessoa / nível

Duração: Permanente

Teste de Resistência: vontade vs. CD 30 (WILL vs. 5D) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual demora horas para fazer efeito e a vítima pode fazer um teste de vontade vs. CD 30 (WILL vs. 5D) para resistir. O feiticeiro deve apenas conversar com ela sobre sua religião durante um mínimo de duas horas. Caso o Teste falhe, a vítima se tornará simpática aos ensinamentos e crenças do feiticeiro ou clérigo que conjurou este ritual. A conversão pode ser feita em até uma pessoa para cada nível do mago de cada vez, mas cada uma delas tem direito ao teste de vontade.

Conversar com a fogueira

Adivinhação

Entender Fogo 5

Componentes: V, G, M (carvão e ervas aromáticas)



Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 800m

Efeitos: conversa com o fogo

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi muito utilizado na Espanha medieval. Com esta magia, a feiticeira é capaz de invocar os antigos espíritos das salamandras e conversar com o fogo. Através deste ritual, o mago pode ficar sabendo de eventos ocorridos na presença de alguma fogueira ou tocha em um raio de 800m. Dizem que existe uma versão moderna deste ritual envolvendo lâmpadas incandescentes.

Conversar com Espíritos

Adivinhação

Entender Spiritum 3

Componentes: V, G, M (um ramo de oliveira)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: uma sala

Alvo: um espírito que estiver na sala

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

É recomendado o uso de um círculo de proteção vs. Spiritum.

Este ritual permite ao mago contatar algum espírito, aparição ou fantasma que esteja próximo (na mesma sala) e conversar com ele. O mago pode fazer até 3 perguntas a um espírito escolhido pelo ritual. Se o espírito não quiser responder às perguntas ou quiser mentir, deve fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) para conseguir enganá-lo.

As perguntas deverão ser respondidas com Sim, Não, Irrelevante ou Desconheço, dentro das capacidades do espírito. Se não houver nenhum espírito conhecido dentro da sala, o ritual não funciona.

Conversar com Mortos

Necromancia [dependente do idioma]

Entender Spiritum 5

Componentes: V, G, F/FD (nove pedrinhas arredondadas), M (um pouco de sangue do mago)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Alvo: um corpo morto

Duração: 3 rodadas

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um ritual bastante simples e ao mesmo tempo extremamente funcional. Foi desenvolvido pelos magos necromânticos da Gália no ano de 1230 e depois aprimorado pelos feiticeiros italianos.

O corpo da pessoa morta deve estar presente e não estar morto há mais de um dia. O mago faz, então, um círculo no chão com as nove pedrinhas, recita alguns versos místicos e faz um corte no pulso (mínimo de 1 ponto de dano). O sangue derramado formará uma pequena poça e a imagem do morto aparecerá refletida no sangue. O

mago poderá fazer três perguntas, que deverão ser respondidas com Sim, Não, Irrelevante ou Desconheço, dentro das capacidades do morto. A vítima só poderá responder perguntas relativas a seu corpo físico. Todas as suas lembranças e conhecimentos terminam com sua morte. Caso a vítima deseje mentir, precisa passar em um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago que conjurou o ritual).

Conversar com o Lago

Adivinhação

Entender Água 5

Componentes: V, G, M (sais aromáticos)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: um corpo d'água

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Os antigos sacerdotes de Poseidon desenvolveram este ritual muitos séculos antes de Cristo. Dizem que cada corpo d'água possui um espírito protetor e o feiticeiro é capaz de se comunicar com um lago, rio, fonte ou outro corpo d'água. Cada espírito possui índole e personalidade diferentes, semelhante às características do lago ou rio.

Conversar em Sonhos

Encantamento (Feitiço) [dependente do idioma]

Entender Spiritum 4

Componentes: V, G, F/FD (um travesseiro especialmente preparado para o ritual)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 100m

Alvo: 1 pessoa que esteja dormindo

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

O uso de círculo de proteção contra espíritos é altamente recomendado. Este ritual permite ao mago conversar com uma pessoa durante o sonho. Caso esta pessoa não deseje conversar, deve fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago).

Qualquer tipo de mensagem pode ser passada, mas a vítima receberá este comunicado como um sonho (ou seja, não há nenhuma garantia de que sequer levará a sério a mensagem).

Para este ritual funcionar, o alvo deverá estar dormindo desde o início do ritual até seu final (aproximadamente uma hora de duração, até que o feiticeiro e o alvo entrem em sincronia, permitindo o compartilhamento dos sonhos).

O corpo do mago pode, em alguns casos (5%), ser vítima de algum tipo de assalto ou possessão por espíritos errantes durante a jornada fora de seu corpo.

Daemon: ao custo de 5 pontos de magia, o mago pode alterar sua aparência e o ambiente em que trava a conversa com a vítima. Pesadelos também são possíveis com estas alterações, mas é impossível machucar a vítima fisicamente através de um sonho.

Convocar Lemures

Conjuração (Invocação)

Criar Arkanun 7

Componentes: V, G, M (um pentagrama, sangue animal e 64 lesmas)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura 64 lemures

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

É necessário um pentagrama desenhado com sangue de algum animal, grande o suficiente para se colocar as lesmas e para que a horda de pequenos demônios consiga ser conjurada dentro dele. Pentagramas menores podem limitar a quantidade de demônios conjurados. Este ritual invoca das profundezas da Terra 64 lemures, que permanecem sob o comando do mago que os conjurou.

Lemures são pequenas criaturas em versões mais primitivas das hordas demoníacas, assemelhando-se a homenzinhos amarelados e cegos, com cerca de 1m de altura e muito magros.

Convocar Pássaros

Conjuração (Convocação)

Entender/Criar Animais 2

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 100m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Assobiando, o mago pode chamar para próximo de si todos os pássaros que estejam em um raio de 100m. Os pássaros atenderão o chamado e ficarão próximos do feiticeiro pela duração do ritual. Este ritual não confere habilidade para o mago falar com os pássaros nem tão pouco fazer com que eles o obedeçam.

Cópia

Conjuração (Criação)

Entender Plantas 1

Componentes: G, M (tinta a base de plantas e papel)

Tempo de Formulação: 1 rodada / nível

Alcance: toque

Alvo: 1 página / nível

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço foi criado pelos bibliotecários em Alexandria e permitiu ao mago copiar um texto não-mágico com perfeição. Até uma folha por nível do mago podem ser copiadas a cada uso deste ritual, mas a cópia de cada folha demora uma rodada. O ritual consegue apenas imitar o que esteja visível no texto-base, ignorando tintas invisíveis, códigos e runas místicas imperceptíveis.

Para terminar o feitiço, o mago coloca o texto-padrão ao lado da folha de papel onde vai escrever, coloca sua mão esquerda sobre ela e vai derramando as tintas vegetais sobre o papel. A tinta se transformará magicamente em uma cópia do texto-base. Os papéis são permanentes, mas irradiam uma fraca aura de magia.

Coral de Recifes

Conjuração (Criação)

Criar/Controlar Plantas 5

Componentes: V, G, M (um pedaço de coral)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 200m

Área: 50m x 50m

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Dizem que as sereias inventaram este ritual para aprisionar os barcos que fossem insanos o suficiente para passar nos rochedos próximos a seus lares. Ele faz com que grandes corais cresçam ao redor de um navio ou de um grupo de nadadores aprisionando-os pela duração do ritual. O coral de recifes ancora-se no chão ou em rochas próximas e possui força suficiente para segurar um navio de médio porte ou um grupo de aventureiros (nesse caso, eles podem escalar os recifes e ficarão presos sobre a ilha de corais).

Cordas Árabes

Transmutação

Criar/Controlar Plantas 2

Componentes: G, M (uma flauta e uma corda em bom estado)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 2m

Efeitos: anima uma corda

Duração: concentração

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com o auxílio de uma flauta, que deve ser tocada durante o ritual, os fakires fazem com que uma corda obedeça a suas ordens, amarrando, atacando ou enroscando em um alvo escolhido. A corda pode ser comandada como se possuísse Des (AGI) e For (FR) 15.

Cores

Ilusão (Padrão)

Controlar Luz 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Alvo: uma pessoa ou objeto qualquer

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Este ritual simples permite ao mago alterar as cores de qualquer objeto, pessoa ou ritual. Os efeitos duram uma cena.

Correio de Dumbledore

Conjuração (Criação)

Entender/Controlar Spiritum/Animais/Metamagia 4

Componentes: V, G, M (papel, tinta e 2 penas de pombo)

Tempo de Formulação: 5 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: entrega uma mensagem escrita para um destinatário

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta é uma das maneiras dos magos enviarem correspondência para seus aliados. O feiticeiro escreve a carta e conjura uma coruja branca do Plano Astral, que carregará a carta até o destinatário escolhido, não importando onde ele estiver, desde que o mago tenha consigo algum objeto pessoal do destinatário.

Caso a coruja seja destruída ou a carta interceptada, eles desaparecerão, retornando no dia seguinte, até que a carta seja entregue em mãos para o destinatário ou que se passe uma tentativa por nível do mago remetente.

Correntes de Ar

Adivinhação

Entender Ar 1

Componentes: V, G, F/FD (uma correntinha de ouro)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Efeitos: informa a direção e velocidade do vento

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido pelos navegadores egípcios, este ritual necessita de uma pequena corrente de ouro (símbolo de Rá) que deve ser segura levemente nas mãos do feiticeiro. A corrente de ouro indicará ao mago a direção e intensidade das correntes de ar na região.

Cortina de Fumaça

Abjuração

Controlar Fogo/Metamagia 4

Componentes: V, G, F (um braseiro especialmente preparado)

Tempo de Formulação: 5 rodadas

Alcance: toque

Área: 1 sala

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para a preparação deste ritual, o mago deve acender um braseiro e esperar que as brumas espalhem-se pelo aposento até que tudo seja preenchido por elas. Com a ativação das palavras finais do ritual, todas as ações que estejam dentro da área afetada recebem +15 na CD (+4D de proteção) contra qualquer tipo de ritual ou efeito de observação ou detecção que estejam sendo conjurados contra o feiticeiro.

Esta magia era utilizada para passar segredos importantes, em reuniões ou acordos nos quais era necessário segredo absoluto, como uma forma extra de proteção contra feiticeiros bisbilhoteiros.

d20: considere que a Cortina de Fumaça aumenta em 4d6 a CD para qualquer magia ou efeito de observação do interior da sala.

Crânio Voador de Vladislav

Necromancia [morte]

Controlar Ar/Trevas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: 1 criatura por crânio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) anula

Resistência à Magia: sim

Esta mágica permite ao mago disparar pelas mãos um apavorante crânio humano envolto em magia negra, que explode e causa 1d6 pontos de dano quando atinge o alvo. O crânio ignora totalmente a armadura do alvo, seja mágica ou não.

O feiticeiro pode criar, com este ritual, um crânio a cada quatro níveis que possuir (dois crânios no 5º nível, três no 9º, quatro no 13º e assim por diante).

Crânios do Conhecimento

Necromancia

Criar/Entender Metamagia 7

Componentes: V, G, M (uma altar especial, tinta especialmente preparada com o sangue do mago, a pena de um anjo)

Tempo de Formulação: 1 dia e 1 noite

Alcance: toque

Alvo: o crânio de um mago

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos mais procurados e importantes rituais de magia. Por meio dele, os magos podem aumentar a quantidade de poderes mágicos que possuem. Para realizarem o ritual, porém, são necessárias muitas etapas, cada qual com seu grau de complexidade.

Primeiro é necessário assassinar um mago de uma linha arcana diferente da sua (o mago não pode assassinar seu discípulo, seu colega ou seu mestre, por exemplo).

Em seguida, arranca o crânio da vítima de acordo com os rituais e o coloca sobre um altar previamente arrumado (esse altar demora cerca de um mês para ser construído). Então, o mago deve fazer um corte em seu dedo e desenhar com a pena de um anjo sua runa em sangue sobre o crânio.

O crânio passa a ser um receptáculo de pontos de magia, que o mago pode drenar uma vez a cada 24 horas (a energia se dissipa em 24 horas, tempo que o crânio leva para se recarregar). O mago precisa drenar toda a energia acumulada no crânio de cada vez. Este ritual pode ser realizado com crânios de demônios e outras criaturas também.

A vítima deve ser assassinada pelo próprio mago para que o ritual possa ser realizado.

Daemon: O crânio de um mago armazena 1 ponto de magia para cada 3 que a vítima possuía (arredondado para baixo). Somente o feiticeiro que realizou o ritual pode se beneficiar deste procedimento.

d20: O crânio de um mago armazena 1 magia de cada nível que a vítima possuía.

Credencial

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria um documento

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esse ritual moderno faz com que o mago seja capaz de duplicar qualquer tipo de credencial, carteira de identidade, motorista ou mesmo agências governamentais. A identidade é fisicamente perfeita, capaz de enganar até mesmo os maiores peritos. Porém, o número de identificação que está inscrito nela deve ser providenciado pelo mago, caso contrário, a falsificação pode ser detectada deste modo.

Crescimento

Transmutação

Entender Plantas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: uma árvore

Duração: Permanente (ver descrição)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual clássico funciona da seguinte maneira: o mago coloca o dedo dentro da terra, ao lado de uma árvore e esta crescerá 3d6 meses em 3d6 rodadas. O crescimento é considerado permanente.

Crescimento dos Vermes Rastejantes

Transmutação

Controlar Animais 4

Componentes: V, G, M (uma varinha de oliveira)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: um animal pequeno

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido pelos etruscos adoradores de Sath-Alishar, na Índia, em 200 D.C.. Foi anexado ao livro dos mortos em 207 D.C., segundo o sábio Ishma Dhali.



Este ritual faz com que um rato, inseto, sapo ou outra criatura pequena consiga crescer até 4 vezes seu tamanho original. Se a criatura era venenosa, se torna mais venenosa ainda (dobra o efeito do veneno). O mago consegue afetar até uma criatura por nível através deste ritual.

Criação de Amuletos de Proteção

Transmutação

Criar/Entender Metamagia 5

Componentes: V, G, F (um altar especialmente construído e o objeto que será transformado em amuleto), XP

Tempo de Formulação: 1 mês

Alcance: toque

Efeitos: encanta um amuleto

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago criar qualquer tipo de amuleto de proteção (colares, pingentes, pulseiras, correntes...). Para isso, o amuleto deve ser colocado em um altar previamente construído para este fim (a construção do altar demora cerca de um mês).

Com todas as etapas do ritual realizadas, o mago, então, canaliza sua própria essência para dentro do amuleto, encantando-o. A energia mística sacrificada pelo mago (ou círculo de magos) permanece no amuleto por um ano e um dia, quando retornam aos feiticeiros originais, tornando o amuleto permanentemente encantado.

Existem três formas de se retirar esses pontos: se um dos magos que encantou o amuleto puder tocá-lo e se desejar cancelar seus efeitos; se for utilizado o ritual Desencantamento ou semelhante com sucesso; ou se algum dos magos que encantou o amuleto morrer antes de passar um ano (nesse caso, o amuleto perde parte do bônus).

O ritual demora cerca de um mês para ser feito e o amuleto deve ser de qualidade compatível com o ritual (existe um limite para cada tipo de amuleto, dependendo da qualidade dele, a critério do Mestre). Amuletos melhores sempre são mais caros.

Daemon: o amuleto pode segurar um ponto de proteção para cada ponto de magia sacrificado pelo mago durante o ritual (até um máximo de +1 para cada 4 níveis do feiticeiro mais poderoso envolvido no ritual). Cada bônus de +1 em um amuleto de proteção equivale a um bônus de 5% em testes de WILL, CON ou AGI realizados pelo portador do amuleto mágico.

d20: o custo em XP deve ser calculado conforme as regras descritas no Livro do Mestre.

Criação de Armas Mágicas

Transmutação

Criar/Entender Metamagia 5

Componentes: V, G, M (um boi para sacrifício), F (uma arma de qualidade excepcional), XP

Tempo de Formulação: alguns meses (ver descrição)

Alcance: toque

Efeitos: encanta uma arma

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago encantar qualquer tipo de arma de metal (com exceção de ferro frio).

Tradicionalmente, os encantamentos de armas são programados para terminar durante a lua cheia, quando a arma em questão deve ser colocada dentro da carcaça de um boi sacrificado nesse mesmo dia para as deusas da Lua. A arma deve permanecer dentro do animal, alimentando-se com a energia dele até que não sobre nada a não ser os ossos limpos (o processo pode demorar alguns meses).

O mago, então, canaliza sua própria essência para dentro da arma, encantando-a. Pontas de flechas podem ser encantadas à razão de cinquenta flechas por ritual.

A energia mística utilizada pelo mago ou círculo de magos permanece retida na arma durante um ano e um dia quando então retomam a seus donos deixando a arma permanentemente encantada.

Daemon: a arma pode segurar +1 de bônus para cada ponto de magia sacrificado pelo mago durante o ritual (até um máximo de +1 para cada 4 níveis do feiticeiro mais poderoso envolvido no ritual). Cada bônus de +1 equivale a +10% para serem divididos da maneira como o Jogador quiser, entre os valores de ataque e defesa.

d20: o custo em XP deve ser calculado conforme as regras descritas no Livro do Mestre.

Criação de Comida

Conjuração (Criação)

Criar Animais 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: cria comida para duas pessoas

Duração: algumas horas (ver descrição)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual produz carne crua suficiente para alimentar até 2 pessoas. A carne pode ser de qualquer tipo (ave, peixe, carneiro etc.). O alimento precisa ser consumido em algumas horas ou apodrecerá.

Criação de Frutas e Vegetais

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: cria comida para uma pessoa

Duração: algumas horas (ver descrição)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual cria frutas suficientes para alimentar uma pessoa ou animal de mesmo tamanho em uma refeição. Embora seja uma magia simples, Criação de Frutas e Vegetais já salvou a vida de muitos aventureiros no Deserto da Perdição ou em carvenas quando buscavam, sem sucesso, a entrada para Doherim.

Criação de Mortos-Vivos

Necromancia

Controlar Spiritum/Trevas 5

Componentes: V, G, M (um cadáver, um pentagrama, sangue)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 cadáver

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta é apenas uma variação necromante de Criatura Mágica. Só que, em vez de construir uma criatura com magia pura, você lança a magia sobre um cadáver (não precisa ser necessariamente humano: corpos de monstros ou criaturas também servem); ele não retorna à vida, mas se levanta e obedece a todas as suas ordens (a obediência é automática; não é necessário usar Controle de Mortos-Vivos).

O poder de um morto-vivo criado assim depende apenas do Focus do mago — não importam quase nenhum das características ou poderes que o corpo tinha quando estava vivo.

O morto-vivo possui For, Des e Con (FR, DEX, CON e AGI) que possuía quando era vivo; não tem inteligência, mas sabe seguir ordens simples como seguir, proteger, atacar...

Em combate, um morto-vivo sempre luta até ser destruído (ou esconjurado). Todos os mortos-vivos são imunes a magias ou quaisquer outros poderes que envolvem controle da mente, emoções ou sono. Mortos-vivos criados com esta magia podem ser esconjurados normalmente ou então controlados por outra pessoa (para retomar o controle, seu criador também terá que usar Controle de Mortos-Vivos).

Vale lembrar que, na maioria dos mundos, criar mortos-vivos é um crime horrível. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

Criação de Zumbis Asimani

Necromancia

Entender/Controlar Spiritum/Humanos/Arkanun 6

Componentes: V, G, M (um diamante, ervas medicinais e um pouco do sangue do mago)

Tempo de Formulação: 3 dias

Alcance: toque

Alvo: um cadáver

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Existem diversas maneiras de se criar um zumbi, seja negociando com forças das trevas, invocando espíritos errantes para habitarem cadáveres ou através de forças proibidas da natureza. Com este ritual, o mago é capaz de criar um zumbi através do método utilizado pelos asimani.

O feiticeiro deve preparar o corpo (que deve estar razoavelmente conservado) e forrá-lo com as ervas especiais, encaixando o pequeno diamante no músculo do coração, em um processo que

dura cerca de dois a três dias. Depois dessa preparação, o mago faz um corte no próprio pulso e derrama um pouco de sangue no cadáver. O ritual dura cerca de 3 dias, até que o sangue e as ervas façam o morto voltar à Terra.

Um morto-vivo é capaz de entender e interpretar ordens simples do mago que o criou. Servem como guarda-costas ou ajudantes de laboratório e podem empunhar armas. Um zumbi não possui inteligência, nem qualquer poder ou traço de suas habilidades anteriores.

Daemon: cada zumbi armazena consigo 2 pontos de magia, durante um ano e um dia. Após este período, o zumbi não precisa mais desse ponto de magia, que retorna a seu criador.

d20: consulte o Livros dos Monstros para saber as estatísticas de um Zumbi.

Criação do Círculo de Pedra

Universal

Criar Terra 6

Componentes: V, G, M (um desenho perfeito do círculo)

Tempo de Formulação: 1 dia e 1 noite

Alcance: toque

Área: ver descrição

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual era utilizado pelos druidas para erguer seus círculos de menires em regiões onde eles eram escassos ou impossíveis de serem encontrados. O Círculo de Pedra só pode ser conjurado sobre um node e serve como um canalizador da energia da terra para os rituais druídicos.

O ritual demora um dia e uma noite para ser conjurado. Uma vez erguido, é considerado permanente, podendo ser derrubado por métodos normais (picaretas e pás). Alguns círculos são tão poderosos que nenhum tipo de força mundana pode colocá-los abaixo (Stonehenge, por exemplo).

Daemon: Uma vez estabelecido o círculo, que possui geralmente entre 5m e 15m de raio, todas as magias de plantas ou animais em 1km de raio ao redor do círculo são aumentadas em 1 e todas as magias conjuradas dentro do círculo são aumentadas em 2 pontos de Focus.

d20: Uma vez estabelecido o círculo, que possui geralmente entre 5m e 15m de raio, todas as magias de druidas em 1km de raio ao redor do círculo são consideradas como se o mago tivesse 1 nível a mais e todas as magias conjuradas dentro do círculo são consideradas como se o mago tivesse 2 níveis a mais.

Cruzada

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender Humanos 6

Componentes: V, G, F/FD (um estandarte religioso)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: 50m

Área: 50m de raio

Duração: 1 semana

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual afeta um grande grupo de pessoas (até 10 pessoas por nível do mago) de modo que eles sejam influenciados pelo modo de pensar do feiticeiro. Não funciona como um ritual de *charm* ou dominação, mas apenas como um catalisador para emoções que estejam enraizadas no grupo. Pode ser usada para conseguir apoio em uma votação ou mesmo para incitar um motim ou revolta.

Por exemplo, se uma turba está reunida por causa de uma morte e o mago deseja influenciar esse grupo a caçar determinada pessoa, bastam as palavras certas, o ritual e temos uma vila ensandecida com tochas na mão procurando pelo alvo.

Culatra

Evocação [fogo]

Controlar Fogo 3

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m (visualizar a arma)

Alvo: 1 arma de fogo

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum; reflexos (DEX) para reduzir à metade

Resistência à Magia: nenhum; sim

Este é um efeito místico moderno, utilizado para explodir a pólvora dentro de uma bala de revólver antes que esta entre na posição correta de disparo. Para ativar o efeito, o mago precisa ser capaz de observar a arma e fazer com seus dedos indicador, médio e polegar a silhueta de um revólver.

Quando o mago movimentar seu polegar, simulando um disparo fictício, a pólvora explodirá, inutilizando a arma e causando 1d6+3 pontos de dano a quem a estiver empunhando. A vítima tem direito a um teste de reflexos (DEX) para largar a arma antes que ela exploda, recebendo metade do dano.

Cura de Maldição

Criação (Cura)

Controlar Água/Luz/Humanos 6

Componentes: V, G, M (água benta)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 50m

Área: 8m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfica)

Resistência à Magia: sim (benéfica)

Esta poderosa magia pode curar maldições normalmente imunes a todas as outras formas de cura, como a licantria, petrificação, envelhecimento mágico e outras — exceto a morte. Qualquer doença que possa ser vencida com Cura Total também pode ser erradicada com Cura de Maldição.

Contudo, esta magia não serve para restaurar Pontos de Vida.

Poucos clérigos ou magos têm poder para lançar esta magia e raramente o farão sem um bom motivo: quase sempre um sacerdote vai exigir que um aventureiro e seus colegas executem alguma missão para sua ordem antes de remover uma maldição.

Cura Mágica

Criação (Cura)

Controlar Luz/Água 1

Componentes: V, G, M (água)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfica)

Resistência à Magia: sim (benéfica)

Utilizada por clérigos ou magos com conhecimento médico, a Cura Mágica utiliza o Elemento Água para curar. O mago pode curar até 1d3 Pontos de Vida em si mesmo ou qualquer criatura por nível, até um máximo de 10d3. No entanto, a Cura Mágica pode ser usada apenas uma vez por dia para cada dois níveis do feiticeiro.

Além de curar PVs, Cura Mágica também pode curar doenças, venenos, cegueira ou paralisia — exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Contudo, quando usada deste modo, a magia não restaura PVs.

Usada contra mortos-vivos, esta magia causa dano em vez de curar. Para curar mortos-vivos existe uma outra versão desta magia, chamada Cura para os Mortos (veja mais adiante).

Cura para os Mortos

Conjuração (Criação)

Controlar Spiritum/Trevas 3

Componentes: V, G, M (cinzas)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 morto-vivo

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta é uma rara magia necromante própria para restaurar Pontos de Vida em mortos-vivos, uma vez que as mágicas de cura convencionais não funcionam com eles. O personagem pode curar 1d3 Pontos de Vida por nível em um morto-vivo.

Normalmente esta magia é usada por magos necromantes ou por mortos-vivos poderosos e inteligentes o bastante para aprender este ritual.

Cura Ressaca

Conjuração (Criação)

Controlar Humanos 2

Componentes: V, G, M (um torrão de açúcar)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: uma pessoa sob efeito de álcool.

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia é extremamente rara e muito valorizada por aventureiros. Uma vez recitados os versos do ritual, o alvo ingere o torrão de açúcar e imediatamente se livra de todos os efeitos do álcool que tenha bebido.

Caso o mago esteja completamente bêbado e tente recitar os encantamentos em si mesmo, o Mestre deve fazer um teste de fortitude* (CON) para ver se ele será capaz de acertar os versos do ritual.

* O teste é de fortitude pois se imagina que, se o mago chegou a esse estado de embriagues sua Sab (WILL) não seja das maiores.

Cura Total

Conjuração (Criação)

Controlar Água/Luz/Spiritum 5

Componentes: V, G, M (água de uma fonte preparada)

Tempo de Formulação: uma noite

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta poderosa magia permite restaurar todos os Pontos de Vida de uma criatura através do descanso. Ela não funciona duas vezes em uma mesma criatura em uma mesma semana.

Assim como a Cura Mágica, Cura Total também pode curar doenças, venenos, cegueira ou paralisia, exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Na verdade, certas aflições mais poderosas podem ser curadas APENAS com esta magia. Usada desse modo, Cura Total não restaura PVs.

O personagem deve permanecer dentro de uma piscina, cachoeira, cascata ou outra fonte de água límpida para este ritual funcionar apropriadamente.

Cura Total dos Ferimentos

Conjuração (Criação)

Entender Luz/Água/Humanos 5

Componentes: V, G, M (ervas especiais), F/FD (uma piscina especialmente preparada)

Tempo de Formulação: 12 horas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cura todos os PVs

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para a realização deste ritual, o mago deve preparar uma pequena piscina rasa feita com pedras esculpidas com runas em élfico, segundo as especificações do ritual. Durante a realização da magia,

a piscina deve estar cheia de água, o mais pura possível (talvez de uma nascente), cuja superfície seja coberta com pétalas de rosa.

O mago deverá deitar-se na piscina em posição de cruz, deixando-se totalmente submerso enquanto o ritual age sobre seu corpo (ele não se afogará). O mago deverá passar 12 horas dentro da fonte e, durante esse tempo, será curado de qualquer dano físico.

Após este tempo, o mago recuperará todos os seus PVs (no entanto, as cicatrizes dos ferimentos ficarão).

Este ritual não regenerará membros perdidos ou decepados.

Dança de Selene

Encantamento (Feitiço) [ação mental]

Entender Humanos 3

Componentes: G, M (roupas sensuais)

Tempo de Formulação: 1 cena

Alcance: 20m

Área: uma sala

Duração: uma noite

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual faz com que a feiticeira (ou mago) seja capaz de realizar uma dança tão sensual que atrairá a atenção de todas as pessoas que estiverem na sala (para evitar olhar a dança, a vítima precisa passar em um teste de vontade (WILL) a cada duas rodadas).

Além disso, para todas as pessoas que estiverem no salão, mesmo depois da dança ser realizada, a feiticeira receberá +6 em qualquer teste envolvendo Carisma entre as pessoas que assistiram a dança pelo resto da noite.

Danos Espirituais

Transmutação

Criar Spiritum 3

Componentes: V, G, M (cinzas e certos tipos de especiarias)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: armas, projéteis ou outro ritual

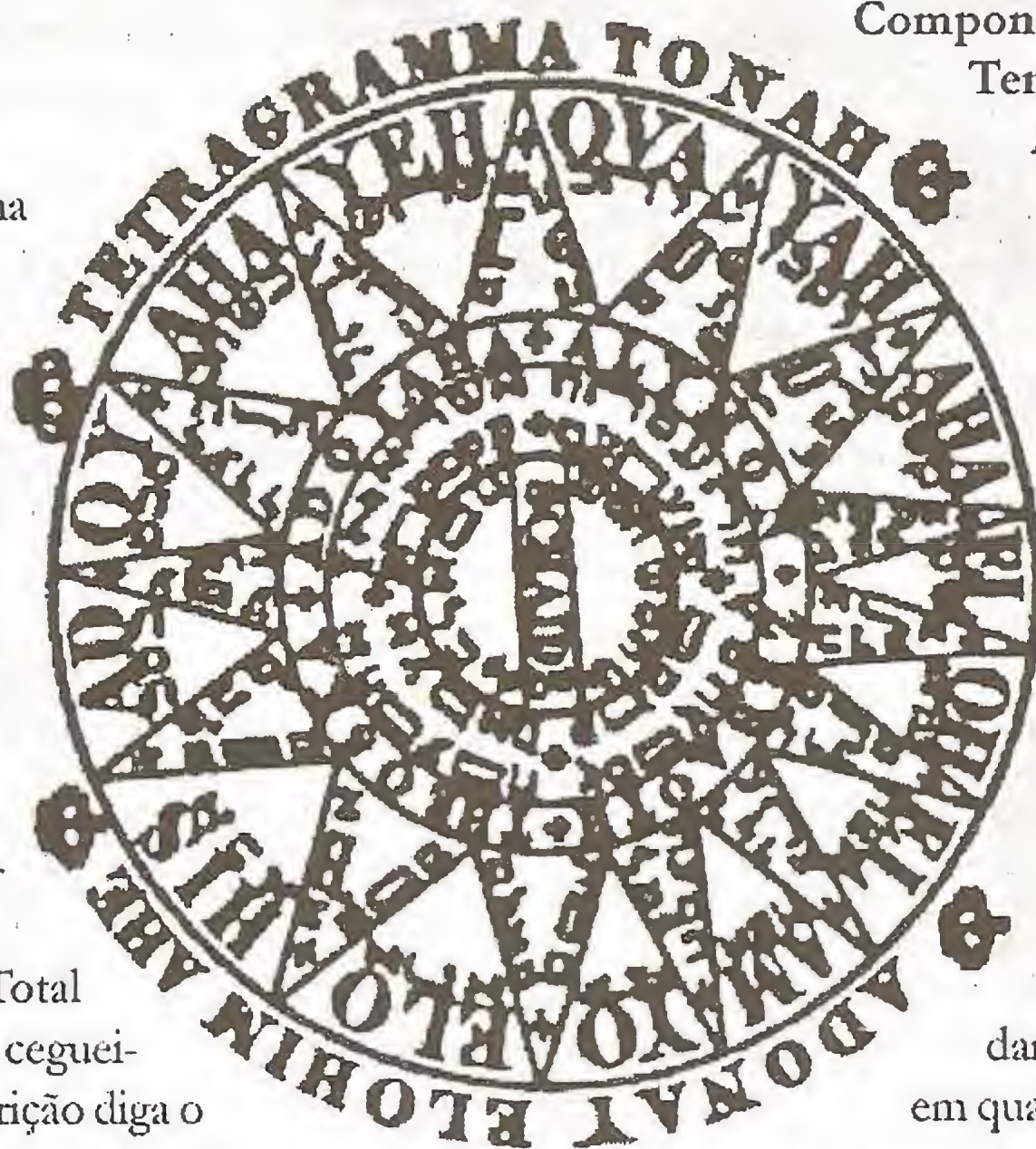
Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Adicionando certas ervas e cinzas aos componentes mágicos de um ritual existente, o mago é capaz de transferir parte do dano ou efeito que esse ritual faria para Spiritum e para o Astral. Assim, uma Bola de Fogo poderia afetar pessoas na Terra e espíritos que porventura estivessem na área de efeito da magia.

Desta forma, uma espada pode ser encantada durante algum tempo (ou mais, se forem armazenados pontos de magia nela conforme o procedimento de encantamento de itens) com a capacidade de ferir espíritos, espectros e outras criaturas de Spiritum.



Dardos Místicos de Astaroth

Evocação [energia]

Criar Luz 3

Componentes: V, G, M (uma pena de pavão)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Área: 1m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual cria, das mãos do mago, setas de luz que disparam em direção de qualquer alvo que o mago indique. Os dardos causam ao alvo 1d6 pontos de dano por dardo e o ritual consegue conjurar 1 dardo para cada 3 níveis que o feiticeiro possua (1 no 1º nível, 2 no 4º nível, 3 no 7º nível e assim por diante...).

O dano causado pelos dardos místicos não é afetado pelo IP do alvo, a menos que ele seja capaz de proteger a vítima de efeitos de Luz. O mago pode indicar alvos diferentes para cada dardo, desde que todos estejam a menos de 1m de distância entre si.

Dentes de Ferro

Transmutação

Criar Terra/Humanos 2

Componentes: V, G, M (pó de ferro)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: o próprio mago

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este horrendo ritual realizado pelos feiticeiros africanos (e algumas bruxas russas) faz com que os dentes do mago transformem-se em presas de tubarão feitas de ferro e capazes de causar até 1d6 pontos de dano por ataque, bem como mastigar através de ossos e cartilagem.

Desafio Divino

Abjuração

Entender Arkanun 8

Componentes: V, G, FD (um símbolo profano)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 100m de raio

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual abre um círculo de energia mística proveniente de Arkanun, com aproximadamente 100m de raio, capaz de reduzir o nível efetivo de Afastar Mortos-Vivos de qualquer clérigo em um nível para cada dois que o feiticeiro possua (assim, um mago do 20º nível faz com que todos os clérigos do 10º nível ou menos percam seus poderes de afastar ou comandar mortos-vivos).

Desamarrear

Transmutação

Controlar Plantas 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Alvo: todos os laços ou nós em um raio de 3m

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Dizem que Luigi Sortudo inventou este ritual para fazer as calças de seus adversários ou opositores caírem durante discursos, sendo apenas mais tarde adaptado para uso durante o combate. De qualquer forma, uma vez conjurado, todos os cintos, cordas, capas, armaduras e tudo mais que for amarrado será desamarrado, dentro de uma área de 3m de raio.

Desaparecer de Câmeras e Vídeos

Ilusão (Sensação)

Controlar Luz 5

Componentes: V, G, F (um cristal translúcido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 1 prédio ou casa.

Alvo: todos os dispositivos de registro de imagens conhecidos pelo mago

Duração: 30 minutos (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual moderno permite ao mago literalmente desaparecer de instrumentos de captação de luz, desde que o mago SAIBA da existência deles. No passado, era utilizado pelos magos para infiltrarem-se em grupos de vampiros strigoi, apagando seu reflexo dos espelhos; nos dias de hoje, servem para desaparecer de câmeras e máquinas fotográficas indesejadas.

Daemon: Este ritual pode ser realizado com mais ou menos Focus, alterando sua eficiência. (Focus 4 = borra a imagem; Focus 5 = apaga a imagem; Focus 6 = apaga a imagem de duas pessoas; Focus 7 apaga a imagens de quatro pessoas).

Desaparecimento Heróico

Ilusão (Sensação)

Controlar Luz/Ar 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: o mago fica invisível e inaudível

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido por um bardo chamado Bruce, com o objetivo de fazer "escapadas heróicas" (o alvo que está conversando com o bardo se distrai por um instante e, quando

olha novamente, o bardo desaparece sem deixar pistas). Era utilizado em shows e durante encontros com autoridades ou conselheiros, para fazer uma saída triunfal. Anos mais tarde, outros bardos descobriram que este ritual pode ser extremamente útil em combate e o adaptaram para uso em campo.

Este ritual faz com que o Alvo fique invisível e inaudível durante uma rodada.

Descobrir o Caminho

Adivinhação

Controlar Metamagia 4

Componentes: V, G, F/FD (um pingente de cristal)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: descobre o caminho para um local conhecido

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago pode indicar o caminho para algum local específico que conheça previamente. A bússola ou pingente de metal indicará o caminho em linha reta para o destino que o mago recitar. O nome do local deverá ser preciso e o mago já deve ter visitado pessoalmente a lugar antes de realizar o ritual. Caso o mago não saiba como chegar normalmente ao lugar escolhido, o ritual não funciona.

O ritual também não funciona para lugares ou estruturas em outros planos, como Arkanun, Paradísia, Spiritum, os semiplanos com Sonhar e Inferno, etc.

Desencantar

Universal

Criar Metamagia 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Alvo: um item mágico ou um encantamento

Duração: 1d6 rodadas / instantâneo

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não

Este ritual antigo é utilizado para retirar pontos de magia armazenados em um objeto qualquer. Dependendo do tipo de objeto mágico, ele ficará “desligado” durante 1d6 rodadas ou perderá totalmente seu efeito. Também serve para remover encantamentos, controles mentais e outros rituais realizados em uma pessoa, criatura ou objeto sendo, nesse caso um efeito instantâneo.

Em todos os casos, porém, um teste de vontade (WILL+nível do mago versus a WILL+nível do mago que lançou o encantamento original) é necessário para se remover a magia de um alvo.

Desmaio

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender/Controlar Humanos 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Área: 3m de raio

Duração: 1d6 rodadas

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta é uma das magias mais cobiçadas por magos e feiticeiros. Eles podem usá-la para fazer com que uma ou mais criaturas percam a consciência, desmaiando — se falharem em um teste de vontade (WILL vs. WILL) do mago.

Apesar de versátil, esta é uma magia relativamente fraca. Ela dura apenas algumas rodadas. Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida que tinha quando desmaiou e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano. O mago pode tentar afetar uma criatura para cada 2 níveis que possuir.

Este ritual não afeta Personagens mais avançados do que o 6º nível, nem com Sab (WILL) maior que 16. Mortos-vivos, golens, criaturas mágicas e quaisquer outras que não estejam vivas são imunes a esta magia.

Desmatamento

Transmutação

Controlar Plantas 1

Componentes: V, G, F/FD (uma foice de prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 10m² / nível

Duração: 12 horas / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual transforma árvores e arbustos em grama, abrindo clareiras na floresta ou caminhos na mata fechada sem devastar a vegetação, apenas modificando as plantas de formato. O feiticeiro é capaz de desmatar uma área de aproximadamente 10m² por nível, que pode ser moldada na forma de um corredor (para fazer estradas ou passagens), retângulo ou círculo, como desejar.

Desmatamento Cruel

Necromancia [morte]

Controlar Plantas/Trevas 1

Componentes: V, G, F/FD (uma foice de ferro enferrujado)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 10m² / nível

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum / fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual funciona de maneira semelhante ao feitiço Desmatamento, com a diferença que envenena e destrói plantas, transformando-as em cinzas para abrir clareiras na floresta ou caminhos na mata fechada.

O feiticeiro é capaz de desmatar uma área de aproximadamente 10m² por nível, que pode ser moldada de várias maneiras (na forma de um corredor, retângulo ou círculo, dependendo da vontade do feiticeiro).

Se utilizado contra uma criatura vegetal, ele causa 1d3 pontos por nível. A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade.

Uma vez devastada, a mata terá de crescer naturalmente, o que poderá demorar semanas, meses ou até mesmo anos. Nem é preciso comentar que elfos e outras criaturas da floresta abominam o uso deste ritual.

Desmembrar a Carroça sem Cavalos

Transmutação

Controlar Ar 2

Componentes: V, G, F (a unha do dedo mínimo precisa ter 1cm de comprimento)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: os pneus de um carro

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Neste ritual moderno, o bruxo passa a unha do dedo mínimo da mão direita sobre o pulso da mão esquerda, em um movimento de corte. Para cada 2 níveis, um pneu escolhido pelo mago estoura imediatamente.

É muito usado por magos com rituais mais modernos para evitar perseguidores.

Desvio de Disparos

Abjuração

Controlar Ar 3

Componentes: V, G, M (um galho de arruda ou um trevo)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Enquanto mantém esta magia ativa, o usuário torna-se extremamente difícil de atingir com armas de longo alcance. Uma camada de ar ao redor de seu corpo desvia flechas, facas, pedras e outras armas arremessadas ou disparadas contra o personagem.

Quaisquer ataques feitos contra o mago terão seu dano reduzido em 2d6 por rodada (some todos os danos que seriam causados ao mago nessa rodada e subtraia a proteção). Essa magia permite atravessar uma chuva de flechas tranquilamente. Conta-se que o bardo Luigi Sortudo ganhou seu apelido fazendo exatamente isso — omitindo apenas que ele possuía um manto tratado com esta magia.

Desvio de Disparos não tem efeito contra magia, ataques mágicos ou flechas de visgo.

Detectar Gravidez

Adivinhação

Entender Humanos 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 mulher

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Este ritual permite ao mago detectar se uma mulher está ou não grávida, bem como saber aproximadamente a data da concepção (no 3º nível) e o sexo da criança (no 5º nível).

O ritual funciona perfeitamente se realizado em animais.

Detectar Invisibilidade

Adivinhação

Entender Luz 4

Componentes: V, G, M (sal grosso)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Área: 1m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não

A magia necessária para desatar os efeitos da invisibilidade. O mago arremessa sal grosso sobre uma área de efeito e caso algo invisível esteja naquela região, será descoberto.

Um teste de vontade (WILL vs. WILL dos magos envolvidos na disputa) pode ser necessário para saber qual magia é mais poderosa (descobrir ou manter a invisibilidade). Não afeta espíritos ou entidades que estejam no Plano Astral ou espiritual.

Detectar Linhas de Ley

Adivinhação

Entender Metamagia 1

Componentes: V, G, F/FD (uma correntinha de ferro)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: ver descrição

Efeitos: detecta a linha de Ley mais próxima

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que o mago seja capaz de detectar a direção e distância da Linha de Ley mais próxima de onde ele estiver. Caso o ritual seja realizado sobre uma Linha de Ley, ele detectará o mais próximo cruzamento destas linhas (um Node, Meca ou Tashen), e apontará a direção e distância do mesmo.

Foi muito utilizado durante os primeiros deslocamentos dos bárbaros na Europa, para detectar os Nodes e construir seus círculos de pedra como canalizadores sobre eles (ver ritual Criação do Círculo de Pedra).

Detector Magia

Adivinhação

Entender Metamagia 1

Componentes: V, G, F/FD (um pequeno cristal)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: detecta Efeitos e itens mágicos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é o primeiro ritual que um mago aprende. Mesmo na época medieval, quando os magos ainda não conheciam o Caminho Metamágico, este ritual já era conhecido, apesar dos estudiosos não saberem COMO ele funcionava. As bases da Metamagia foram definidas com precisão apenas no século XV.

Utilizando-se de um pequeno cristal, o mago é capaz de saber se determinado objeto, área ou local está impregnado de magia. Se estiver, a região afetada brilhará (apenas para os olhos do mago) levemente em uma cor do arco-íris.

Detector Magia Avançada

Adivinhação

Entender Metamagia 3

Componentes: V, G, F/FD (uma pequena pirâmide de cristal)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: detecta Efeitos e itens mágicos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Uma versão avançada do ritual de Detector Magia, ele permite ao mago não apenas saber se uma determinada área está impregnada de magia, mas quais Escolas (Formas e Caminhos) estão sendo usados. O mago enxerga um espectro de cores, cada uma relacionada a um Caminho específico.

Detector Metais

Adivinhação

Entender Terra 3

Componentes: V, G, F (um pedaço do metal a ser detectado)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 2m de raio / nível

Efeitos: localiza uma fonte de metal

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O feiticeiro deve segurar o pedaço de metal que deseja encontrar (ouro, prata, ferro...) em uma mão e se concentrar durante uma rodada inteira. Após este período, ele recebe o conhecimento exato de onde estão localizados todos os veios deste metal dentro de uma área de 2m de raio por nível do personagem.

Os usos mais comuns deste ritual são detectar ouro ou prata



em minas ou armadilhas em corredores ou templos abandonados. Eventualmente, alguns magos descobriram que utilizando pedaços de metais raros, podem simular rituais de localização limitados (escondendo uma das peças em quem desejam localizar e utilizando a outra peça para acionar o ritual).

Muitas cidades foram salvas de ataques de lobisomens e licantropos quando este ritual detectou quantidades razoáveis de prata nas imediações.

Detectar Possessão

Adivinhação

Entender Spiritum 2

Componentes: V, G, FD (um símbolo religioso)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual utiliza como focus (fetiche) um símbolo sagrado, compatível com as crenças do feiticeiro (este ritual não funcionará se ele for ateu). O mago examina o espírito de uma pessoa e consegue dizer se esta pessoa está sob influência de outro espírito ou entidade. O efeito apenas diz se existe ou não influência, mas não aponta a origem.

Dinheiro

Conjuração (Criação)

Entender/Criar Plantas 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria uma cédula / nível

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual moderno faz com que o mago seja capaz de criar uma cédula de dinheiro (de qualquer valor) por nível em suas mãos.

As cédulas duram uma hora por nível do mago, mas se entram em contato com ferro frio elas serão dissolvidas. Por essa razão, a maioria dos estabelecimentos que lida com magos possui pratos desse material próximos ao caixa.

Dispersar Sombras

Evocação [energia] [bem]

Controlar Arkanun/Trevas 2

Componentes: V, G, M (a luz de uma vela)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Área: 2m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi criado pelos sacerdotes de Tenebras para controlar seus demônios das sombras, mas de alguma maneira os membros da Ordem das Sombras conseguiram capturar um tomo onde havia este ritual descrito. Através de pesquisas, conseguiram modificar o ritual e utilizá-lo contra os demônios de Arkanun conjurados pelos sacerdotes de Tenebras.

Esta magia causa 4d6 pontos de dano em qualquer demônio das sombras ou sombra animada através de rituais, sem direito a Teste de Resistência.

Disruptor Temporal

Transmutação

Controlar Metamagia 7

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 1m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não

Este ritual foi projetado para romper campos temporais e dissolver a Forma-Pensamento de entidades que sejam de outra época e estejam projetadas no presente.

O feitiço permita ao mago disparar um raio azulado de seus dedos contra uma região com até 1m de raio e todas as entidades que não sejam nativas daquele tempo-espço precisam passar em um teste de vontade (WILL) ou serem dissolvidas pelo Disruptor.

Qualquer outro tipo de criatura, entidade ou objeto não é afetado pelo ritual.

Dissolver

Evocação [ácido]

Criar Humanos 2

Componentes: V, G, M (um frasco de vinagre)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Área: 1m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual é extremamente nocivo aos seres vivos e é considerado um ataque covarde pelos outros magos.

O feiticeiro joga um pequeno frasco de vidro com vinagre em direção à vítima. Aparentemente um ato simples, o vidro explode assim que atinge seu alvo e o ritual faz com que o vinagre reaja com a pele da vítima, causando queimaduras terríveis por toda a área atingida.

Em alguns casos, a reação alérgica atinge os músculos e até mesmo os ossos da pessoa. O dano provocado é de 1d6 por nível, até um máximo de 6d6, mas a vítima tem direito a um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade.

O ácido normalmente age apenas sobre a carne nua, mas pode atravessar vestes e armaduras sofrendo redução de dano (IP).

Dissolver Armadura

Transmutação

Entender Terra 1

Componentes: V, G, M (um pouco de ferrugem)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 2m

Alvo: 1 armadura

Duração: 1 cena / permanente

Teste de Resistência: nenhum / nível anula

Resistência à Magia: não e sim

Uma das mais perigosas magias de ataque do Caminho da Terra. O mago arremessa a ferrugem sobre qualquer tipo de armadura não-mágica composta de metal (armadura completa, cota de malha, armadura de bronze...) e a armadura perderá 1d3+1 pontos de BA (IP) pela duração do ritual. Caso ela fique com BA (IP) zero, considera-se que a ferrugem a atacou com tanta força que a armadura está imprestável. Armaduras mágicas podem fazer um teste para resistir. Mesmo se forem afetadas, elas permanecerão com no mínimo IP 1 e ao final da duração do ritual voltarão ao seu estado original.

Distâncias

Adivinhação

Controlar Metamagia 2

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 200m (Alcance da visão)

Efeitos: determina a distância entre dois pontos

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Basta ao mago observar dois pontos no espaço e fechar os olhos, enquanto se concentra por uma rodada. Em poucos segundos, um desenho luminoso surgirá em sua mente, dizendo-lhe exatamente a distância exata entre dois pontos.

DNA

Adivinhação

Entender Humanos 5

Componentes: V, G, M (uma gota de sangue)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: determina quem é a pessoa.

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual utiliza uma gota de sangue da vítima como fetiche. O mago é capaz de determinar exatamente de quem é o sangue, em um processo semelhante ao de identificação por DNA, com a vantagem de ser instantâneo. O efeito só funciona por comparação, de modo que se o sangue for de uma pessoa que jamais teve seu sangue examinado pelo mago, o feiticeiro terá como resposta que o sangue pertence a um desconhecido.

Dom de Bacchus

Abjuração

Entender Água 1

Componentes: V, G, M (folhas de gengibre)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Permite ao mago ingerir grandes quantidades de bebidas alcoólicas sem sofrer os efeitos do entorpecimento. O feiticeiro precisa mascar algumas folhas de gengibre antes de consumir a primeira gota de álcool para este ritual fazer efeito.

Dom do Minerador

Adivinhação

Entender Terra 3

Componentes: V, G, F (uma lupa ou gema transparente)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 0m

Área: 100m de raio / nível

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Através deste ritual, o personagem é capaz de sentir a localização do veio de ouro mais próximo de onde estiver.

Dominação Total

Encantamento (Compulsão) [ação mental] [dependente do idioma]

Controlar Humanos 6

Componentes: V, G, F/FD (um objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: 100m

Alvo: 1 pessoa

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la. A vítima deve fazer um difícil teste de vontade (WILL vs. WILL do mago). Se falhar, o alvo torna-se um escravo total do feiticeiro, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa dominada era ou acreditava não importa mais — sejam Devoções, Protegidos Indefesos, Códigos de Honra ou qualquer outra coisa.

Entre as aventuras cantadas pelos bardos, as mais difíceis envolvem resgatar um herói nobre ou uma pessoa inocente escravizada por Dominação Total, a serviço de algum vilão ou monstro (dragões vermelhos são conhecidos por fazer escravos com esta magia). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la ou reunir poder suficiente para cancelar a magia.

Este ritual não afeta personagens mais avançados do que o 7º nível, nem com WILL maior que 16.

Daemon: um ponto de magia fica armazenado na vítima e passa a haver uma ligação arcana entre ela e o feiticeiro enquanto o ritual estiver ativo. O ritual não afeta personagens com o Aprimoramento Alma Pura.

Dor de Cabeça

Transmutação

Controlar Spiritum 1

Componentes: V, G, M (um dente)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual faz com que a vítima tenha de fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) ou ficar com dor de cabeça por algumas rodadas. Uma pessoa com dor de cabeça não consegue se concentrar nem realizar ações complexas (leia-se: magias). Qualquer tentativa de lutar também é afetada e a vítima precisa passar em um teste de vontade (WILL) por rodada que desejar lutar.

Eclipse

Evocação [escuridão]

Criar Trevas 9

Componentes: V, G, M (um frasco com nanquim)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 0m

Área: 3Km de raio

Duração: 6 horas

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago é capaz de invocar um eclipse solar. Em uma região com cerca de três quilômetros de raio, o céu se tornará escuro e o sol será coberto por uma força espectral, semelhante a um eclipse solar. Criaturas que sofrem dano por luz solar (vampiros, por exemplo) poderão andar nessa região durante esse período de tempo.

Eletricidade

Evocação [eletricidade]

Criar Ar/Luz 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 eletrodoméstico

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Este ritual moderno faz com que qualquer aparelho que necessite de eletricidade funcione mesmo não estando ligado à tomada, pela duração do ritual.

Encantamento contra Putrefação

Abjuração

Controlar Arkanun/Humanos 2

Componentes: V, G, M (um pedaço de carne podre), XP

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: um cadáver

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Com este encantamento, o mago pode preservar um corpo morto por tempo indeterminado.

Este ritual é muito utilizado para preservar zumbis ou outras criaturas, ou mesmo para preservar o corpo de um amigo morto enquanto o mago tenta realizar um ritual mais poderoso de ressurreição.

Daemon: o ponto de magia fica armazenado no corpo, impedindo a putrefação.

d20: esse ritual consome 10 XP.

Encontrar Água

Adivinhação

Entender Água 1

Componentes: V, G, F/FD (uma varinha forquilhada)

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: 0m

Efeitos: encontra o veio de água mais próximo

Duração: Concentração (ver descrição)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos rituais mais prezados no Deserto da Perdição, pois ajudou inúmeros viajantes e caravanas desde tempos remotos.

O mago deve segurar a varinha pelas forquilhas e caminhar pelo deserto. Depois de algum tempo, a varinha se curvará na direção da fonte mais próxima de água (se o feitiço for feito com Focus2, será a fonte de água potável mais próxima). O mago deve manter a concentração e caminhar até que a magia encontre a água (o que pode ser demorado).

Se o mago precisar desistir da magia durante a formulação, a água não será encontrada, mas o caminho percorrido não foi em vão: ao refazer a magia, o mago continuará de onde parou, apenas tendo que gastar novamente a magia.

Entrar nos Reinos de Madelein

Transmutação

Entender Spiritum/Metamagia 9

Componentes: V, G, M (uma chave de ouro, um pouco de sangue de uma mulher)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: ver descrição

Efeitos: leva 3 pessoas ao reino dos sonhos

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Existem 4 versões deste ritual, uma para o inverno, outono, verão e primavera e cada uma delas só funciona neste período. O Mestre deve decidir qual dessas versões os personagens possuem.

Com este ritual, o mago e mais duas outras pessoas podem acompanhá-lo até os Reinos de Madelein. Os sonhos podem se parecer com qualquer coisa, pois estão sempre em constante mudança, ficando a cargo do Mestre como os reinos estão a cada visita. O mago e seus companheiros ficam "presos" aos seus corpos por um cordão de prata, que é usado pela alma do mago para encontrar o caminho de volta a seu corpo.

É recomendado o uso do círculo de proteção versus espíritos, pois o corpo do mago ficará vulnerável enquanto sua mente estiver vagando pelos reinos de Madelein e seu corpo poderá (5% de chance) ser possuído por um espírito obsessivo.

Este é um ritual extremamente perigoso, pois muitas das criaturas existentes nesse reino são perigosas e, se o mago morrer no reino dos sonhos, entrará em coma na terra, até que alguém venha resgatar sua mente ou a negocie com Madelein.

Envelhecimento

Transmutação

Controlar Humanos 5

Componentes: V, G, F (uma ampulheta)

Tempo de Formulação: 1d3 rodadas

Alcance: 5m

Alvo: 1 pessoa

Duração: Permanente

Teste de Resistência: fortitude (CON)

reduz o efeito à metade

Resistência à Magia: sim

Esta magia terrível foi inventada como um castigo às mulheres babilônicas, roubando sua juventude, beleza e vitalidade. Pensava-se que este ritual estivesse desaparecido até que um explorador encontrou uma cópia dele em templos abandonados na Síria.

O ritual Envelhecimento precisa que o conjurador possa ver a vítima. Ele recita as palavras do ritual enquanto vira a ampulheta especialmente ornamentada para esta magia. Enquanto as areias fluem (durante 1d3 rodadas), a vítima envelhecerá 1d10 a 3d10 anos de idade (dependendo de quanto tempo as areias da ampulheta permanecerem em movimento). A cada rodada, a vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para dividir o envelhecimento pela metade.

O mago envelhecerá também 1 ano para cada rodada em que ativar esta magia (1d3 se for um elfo ou anão).

Enxergar Luz

Adivinhação

Entender Luz 2

Componentes: V, G, F (um monóculo)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite enxergar outros comprimentos de onda

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com um monóculo especial, o mago é capaz de enxergar diversas frequências luminosas (infra-vermelho, ultravioleta, ondas eletromagnéticas e outros). O ritual funciona durante uma cena, mas o mago demora uma rodada inteira para adaptar-se ao novo espectro luminoso. O ritual NÃO detecta criaturas sob efeito de magias como Invisibilidade ou semelhantes.

Enxergar no Escuro

Transmutação

Entender Trevas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

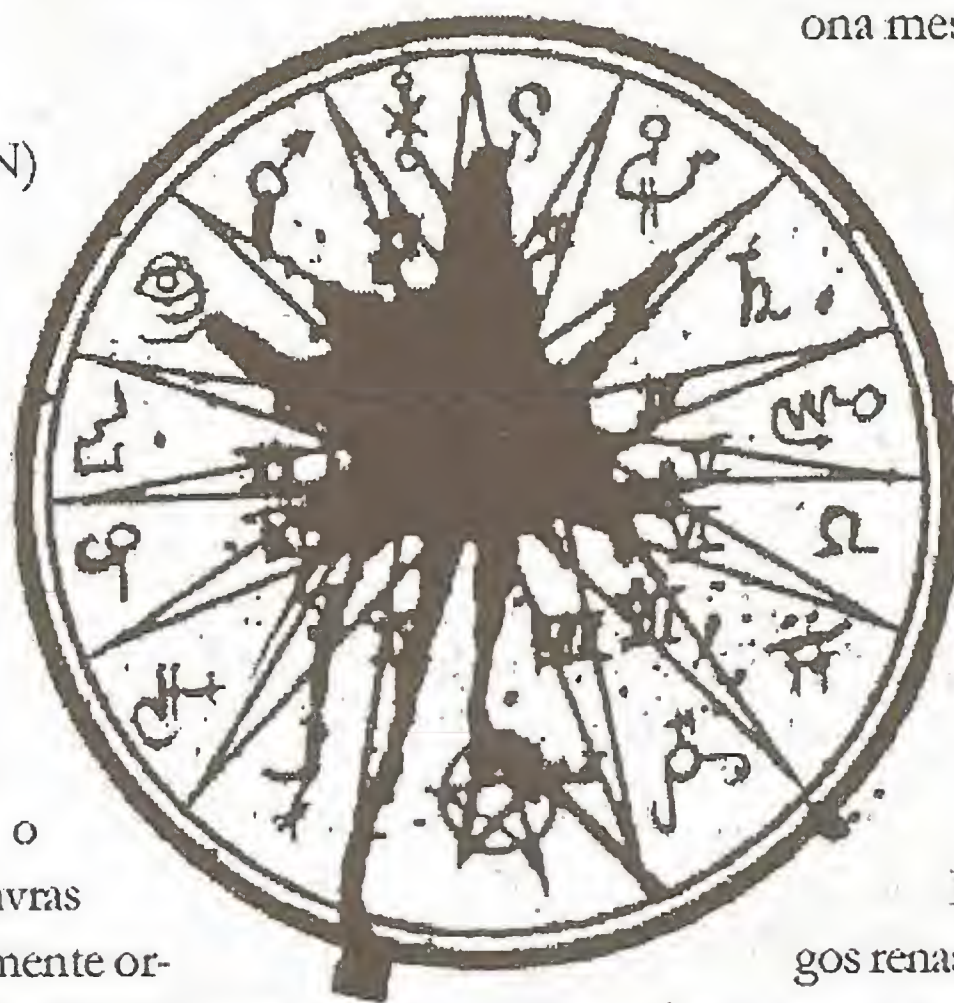
Efeitos: aumenta o Alcance de visão

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual simples, o mago é capaz de enxergar a uma distância de até 10m por nível na mais completa escuridão não-mágica (como em uma masmorra ou uma noite sem lua). Este ritual funciona mesmo que o mago esteja usando óculos escuros.



Enxergar os Vales Distantes

Adivinhação

Entender Luz 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Efeitos: melhora a visão do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual medieval foi desenvolvido pelos magos renascentistas. Os magos colocam as mãos em concha sobre o rosto, como se estivessem segurando um binóculo. De acordo com o nível do mago, o efeito é capaz de ampliar sua visão em 2x (até 3º nível), 4x (níveis 4º-6º), 8x (níveis 7º-9º) ou 16x (níveis 10º+).

Enxergar Pegadas

Adivinhação

Entender Terra 4

Componentes: V, G, F (uma lanterna e um objeto de ligação arcana com o Alvo)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 1m

Alvo: as pegadas de uma pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual antigo funciona através de uma lanterna a gás com runas especialmente desenhadas. Quando a luz das chamas iluminar o chão, as pegadas da pessoa que o mago deseje encontrar ficarão marcadas em cor de sangue. Isso ocorrerá somente se o mago possuir um objeto com ligação arcana, como unhas, cabelos ou um objeto pessoal do alvo. Este efeito dura apenas alguns minutos, tendo de ser renovado de tempos em tempos.

Enxergar Pessoas Mortas

Adivinhação

Entender Spiritum 1

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite visualizar espíritos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Uma das mediunidades mais importante e ao mesmo tempo mais assustadora, a capacidade de enxergar espíritos é muito valorizada nos Estudiosos do Umbral. Com alguma concentração, o mago fecha seus olhos e mentaliza o Plano Astral. Em poucos instantes, ele será capaz de visualizar espíritos que estejam no mesmo ambiente que ele (o mago consegue enxergar um espírito a cada três níveis que possua).

Se caso existirem mais espíritos do que ele seja capaz de enxergar, o mestre pode sortear quais serão os fantasmas que o mago será capaz de ver (note que eles podem variar cada vez que o mago faça o ritual, ou mesmo se magos diferentes fizerem o mesmo ritual).

Erupção de Aleph

Evocação [fogo]

Controlar Fogo/Terra 3

Componentes: V, G, M (cinzas de algum objeto carbonizado)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Área: 1m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

A criação esta magia é atribuída a Aleph Olhos Vermelhos, mas alguns estudiosos contestam essa teoria; Aleph é conhecido como um mago irresponsável e incompetente, que por algum motivo caiu nas graças de Wynna — a deusa da magia — e recebeu dela grandes poderes. Portanto, ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.

A Erupção de Aleph permite abrir um buraco no chão, abaixo do oponente e atingi-lo com um jato de lava derretida que causa 3d6 pontos de dano por fogo. Essa lava mágica ignora a redução de dano (IP) do alvo, a menos que ele tenha alguma proteção contra calor/fogo ou contra magia/armas mágicas.

Escalada do Macaco

Transmutação

Controlar Plantas 3

Componentes: V, G, M (um ramo de oliveira)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao druida ou feiticeiro escalar árvores com uma facilidade e velocidade incríveis. As mãos e pés do personagem segregam uma seiva mística que permite a ele aderir em qualquer superfície de madeira enquanto durar o ritual. O personagem pode pendurar-se em tetos e paredes, se possuir For (FR) suficiente para se agüentar.

Escalar Montanhas

Transmutação

Entender/Controlar Terra 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite escalar paredes e montanhas

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, mesmo o mais desajeitado dos magos é capaz de escalar muros e paredes. A magia faz com que os dedos do mago afundem na terra (tijolos, pedras ou outros materiais relacionados ao Caminho da Terra), magicamente. Para alguém observando atentamente, parece que, quando o mago crava seus dedos na parede, ele os está mergulhando em água. Com isso, qualquer instrumento que o mago utilize para escalar também será fincado de maneira muito mais eficaz.

Testes de escalada só serão feitos em casos extremos, pois com este ritual, as chances do mago cair são mínimas. A única ferramenta que esta magia não fornece é a força necessária para escalar. Essa tem de partir dos músculos do próprio feiticeiro.

Esconder a Identidade

Ilusão (Padrão)

Controlar Trevas 1

Componentes: G, M (um capuz ou capa)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: esconde o rosto do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Criado pela Irmandade de Tenebras, mas utilizado por assassinos em todo o mundo, este ritual faz com que as sombras ao

redor do capuz ou capa aumentem e se desloquem ao redor do rosto do alvo, fazendo com que seu rosto seja coberto pelas sombras e não possa ser identificado visualmente.

Este ritual pode enfeitiçar um capuz à cada dois níveis que o mago possua.

Escrava de Sombras

Ilusão (Sombras)

Criar/Controlar Trevas/Spiritum 4

Componentes: V, G, M (7 fios de cabelo de uma mulher)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: ver descrição

Efeitos: cria uma mulher de sombras

Duração: 1 dia / níveis

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido por um Incubus chamado Volderat como companhia durante sua estadia no Inferno. Escrava das Sombras cria uma mulher idealizada pelo personagem, composta inteiramente de sombras. A mulher pode ter qualquer tipo físico e vestimentas que o mago imaginar e obedecerá a todas as ordens do mago, mesmo que isso signifique sua destruição.

A Escrava das Sombras pode ser tocada, mas, se for atacada, se dissolverá quando receber mais do que 5PVs de dano. A escrava é incapaz de realizar qualquer tipo de ataque. Também possui um intelecto limitado, capaz de realizar ordens simples como enviar mensagens, carregar objetos ou outras mais indecentes.

Escudo Incandescente

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 3

Componentes: V, G, F (um bracelete de bronze)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: o próprio mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Este ritual de combate conjura um escudo flamejante incandescente. O escudo flamejante possui BA +3 (IP 8) e pode causar até 2d6 pontos de dano por fogo se for utilizado para prensar um oponente contra uma parede. O escudo possui 24 pontos de vida, que podem ser destruídos com ataques baseados em água ou frio.

O escudo é criado no mesmo braço que o personagem estiver utilizando o bracelete. Em áreas escuras, o escudo pode ser utilizado para gerar luz suficiente para a leitura de pergaminhos ou textos, mas por outro lado, pode ser detectado por inimigos a uma grande distância.

Daemon: o escudo pode ser utilizado como se o personagem tivesse a Perícia [Escudo 0/50].

d20: considere que o personagem possua o talento Usar Escudo pela duração da magia.

Escuridão Mágica

Evocação [escuridão]

Criar Trevas 3

Componentes: V, G, M (um pouco de tinta nanquim)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 6m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual cria uma esfera de escuridão centrada no ponto onde o mago escolher, com 10m de raio. A escuridão é impenetrável, a não ser por meios mágicos como ritual Luz e mesmo assim, precisa passar em um teste de vontade (WILL do mago que está conjurando o ritual vs. WILL do mago que conjurou Escuridão).

Infravisão, visão de raios-X e outras não conseguem penetrar no globo de escuridão gerado por este ritual.

Esfera Mística de Captura

Transmutação

Controlar Metamagia 8

Componentes: V, G, F (um diamante em forma de esfera)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa derrotada em combate

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual só pode ser utilizado em um oponente que tenha sido derrotado em combate (reduzido a zero PVs através de combate). Quando conjurado, a esfera faz com que o oponente seja reduzido em tamanho até cerca de 5cm de altura e o engloba, formando uma esfera azulada de cristal com cerca de 5cm de raio. A vítima ficará em estado semiconsciente dentro da esfera, podendo escutar e enxergar o que está acontecendo ao seu redor, mas incapaz de escapar por nenhum meio.

A única maneira de libertar um prisioneiro é quebrando a esfera. Ela agüenta 30 pontos de dano até quebrar, mas a vítima permanece ileso. Quando quebrada a esfera, a vítima volta a seu tamanho normal, mas com apenas 1 PV.

Esmola

Evocação [eletricidade]

Criar Ar/Luz 2

Componentes: V, G, M (uma moeda)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade / nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual irônico foi criado por magos para ser usado contra mendigos, mas provou-se extremamente útil em situações de combate. O mago segura uma moeda qualquer e arremessa sobre sua vítima. Quando a moeda tocar no corpo da vítima, ela descarrega uma carga elétrica no alvo. O dano varia com a moeda arremessada (2d6 para cobre, 2d6+1 para prata e 2d6+2 para ouro). A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade. Caso a vítima agarre a moeda (como um mendigo ou um ladrão), considere um acerto automático e ela não tem direito a Teste de Resistência.

Espada de Ares

Conjuração (Criação) [fogo]

Controlar Fogo 3

Componentes: V, G, M (um isqueiro ou uma tocha)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: cria uma espada de fogo

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual antigo transforma uma tocha (ou um isqueiro) em uma espada de fogo, capaz de causar 1d6 pontos de dano + 1 ponto por nível (até um máximo de +10) por ataque.

O mago deve usar suas habilidades normais de luta com espada para acertar seus inimigos.

Espada de Gabriel

Transmutação

Criar/Controlar Fogo/Spiritum 2

Componentes: V, G, F/FD (uma espada ou arma com lâmina)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: encanta uma arma

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual de combate envolve a lâmina de sua arma em chamas douradas. A arma passa a ser considerada como uma arma mágica +2 pela duração do ritual, causando dano em criaturas sobrenaturais. Apesar do nome, pode ser usada em machados, lanças e quaisquer armas de corte.

Espada Espiritual

Conjuração (Invocação)

Criar Spiritum 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria uma arma

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual conjura uma espada espiritual de material cristalino (considere a arma como uma espada longa capaz de causar 1d10 pontos de dano) constituída de Forma-Pensamento e material astral. A espada se dissolve em poucas rodadas, mas é uma arma muito útil em combate.

Espada Ígnea

Transmutação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 2

Componentes: V, G, F (uma espada)

M (um punhado de enxofre)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: torna uma espada flamejante

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz a lâmina de uma espada incandescer, até o ponto de ficar avermelhada ou, em casos de rituais mais poderosos, literalmente inflamar-se. A lâmina passa a causar +2 (até 3º nível), +1d6 (de 4º a 6º nível) e a lâmina ficará avermelhada, +2d6 (de 7º a 9º nível) ou +3d6 (a partir do 10º nível) pontos de dano por ataque, de acordo com a versão do ritual. As primeiras edições deste ritual datam do começo do século V.

Espelho, Espelho meu...

Adivinhação

Criar Metamagia 3

Componentes: V, G, F (um espelho)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 1m

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Através de um espelho, a bruxa é capaz de vislumbrar certas regiões de Spiritum, Arcádia ou do Sonhar que conheça. Só funciona para locais que a bruxa conhece muito bem ou que já tenha visitado pessoalmente, mas também pode ser usado em um dos planos próximos para observar pontos na Terra.

Espelho Mágico

Adivinhação

Entender/Controlar Spiritum/Metamagia 4

Componentes: V, G, F/FD (um espelho decorado com símbolos místicos)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: 1m

Efeitos: ver descrição

Duração: Concentração

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual antigo conjura um espírito das redondezas para dentro do espelho, permitindo ao feiticeiro conversar com ele durante algumas rodadas. Nada garante que o espírito irá colaborar com o bruxo ou mesmo que falará a verdade, mas os magos que costumam utilizar deste feitiço já conhecem ou estabeleceram ofertas e acordos com os espíritos que costumam ajudá-lo.

Pode ser utilizado também para forçar um espectro ou espírito malévolo dentro do espelho por algumas rodadas, para que o feiticeiro conheça sua verdadeira face e até mesmo consiga dialogar e perguntar qual é o problema que o aflige (esse ritual foi utilizado com sucesso em muitos casos de exorcismo).

Espelho Secreto

Transmutação

Entender/Criar Spiritum/Metamagia 3

Componentes: V, G, F (um espelho com uma runa entalhada)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Efeitos: cria uma câmara secreta

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Uma das maiores preocupações dos magos sempre foi a de guardar e proteger seus cobiçados objetos mágicos. Este ritual foi inventado com esse propósito. Para conjurar este espaço dimensional, o feiticeiro precisa de um espelho (a forma não importa) e das palavras de ativação corretas, além de seu símbolo rúnico entalhado em uma das pontas da superfície espelhada.

Uma vez conjurado, o espelho pode ser atravessado (o efeito visual é o mesmo de se mergulhar a mão em um líquido) e qualquer objeto pode ser guardado dentro dessa câmara secreta. As dimensões internas da câmara são: a própria altura e largura do espelho e a profundidade igual ao maior valor delas, ou seja, um espelho de 20cm x 30cm formará um espaço dimensional de 20x30x30cm.

Ao final da duração, qualquer objeto que esteja dentro do espelho será expelido para fora. Criaturas vivas também não podem permanecer dentro do espelho por mais do que uma rodada, sendo expelidas também.

O único perigo deste ritual é que se o espelho for quebrado, existe 50% de chance dos objetos que estiverem dentro deles ficarem perdidos no Reino dos Espelhos, em Spiritum.

Espelhos

Transmutação

Entender Spiritum 8

Componentes: V, G, F (um espelho especialmente preparado)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: toque

Efeitos: cria um portal para o Reino dos Espelhos

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O uso de círculos de proteção vs. espíritos é altamente recomendado.



Com este ritual, o mago é capaz de abandonar seu corpo físico e vagar com sua alma através dos reinos que estão dentro dos espelhos. Um novo simulacro será criado dentro do Reino dos Espelhos, com as mesmas características do mago. Este é um ritual muito perigoso de ser executado, pois o corpo ficará abandonado e poderá eventualmente (5%) ser possuído por um espírito errante. Dentro dos espelhos vivem muitas criaturas, além de algumas bruxas, que moram em castelos escondidos nos reinos enfumacados (como Desespero, uma das Perpétuas).

Espírito da Terra

Transmutação

Entender Terra 7

Componentes: V, G, F (uma bússola)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Alvo: o próprio mago + 1 pessoa / 3 níveis

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia faz com que o feiticeiro e alguns colegas (um acompanhante para cada três níveis que possua) sejam capazes de afundar na terra e “nadar” através dela como se fosse um líquido. Todos os envolvidos precisam estar de mãos dadas (exceto o mago, que precisa segurar a bússola para se guiar) e mergulham na terra (ou atravessam a parede de um castelo, uma masmorra, uma caverna...).

O mago recebe uma espécie de visão de raios-X que lhe permite enxergar cerca de 10m à frente enquanto caminha através da pedra. Caso algum dos viajantes perca o contato físico com o grupo, ele será emparedado vivo. Nesse caso, o mago terá de reatar contato físico com ele antes que seu oxigênio acabe (CON/3 rodadas) – por essa razão, muitos grupos usam cordas amarradas entre si quando realizam este ritual. Enquanto estiverem sob o efeito deste ritual, os viajantes não precisam respirar dentro da terra.

Espírito dos Assassinos

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Controlar Humanos 4

Componentes: V, G, M (um pouco de sangue humano)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual europeu é semelhante ao Berserk escandinavo. Faz com que o personagem afetado seja tomado por uma fúria assassina. Sua íris torna-se inteiramente negra e seus movimentos tornam-se furiosos e agressivos. Em combate, todos os seus ataques passam a ser feitos com +4(+20%) e o dano de seus golpes aumenta em +2 pela duração do ritual. A fúria de seus golpes faz com que sua defesa seja prejudicada com uma penalidade de -4(-20%).

Espirro

Encantamento (Compulsão)

Controlar Humanos 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Área: um círculo de 3m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual foi criado na Academia Arcana como forma de brincadeira entre os alunos, mas provou ter um certo valor em combate para distrair adversários ou revelar pessoas escondidas. O mago recita os versos do ritual e aponta para uma pessoa ou região. Se houver alguém ali, ela deve fazer um teste de vontade (WILL) ou será forçada a espirrar.

Essa magia é capaz de quebrar a concentração de um mago que estiver realizando um ritual.

Estrela Vermelha

Transmutação [teletransporte]

Entender Fogo 7

Componentes: V, G, F (uma varinha de ferro frio)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 360Km / nível

Alvo: o próprio mago

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta poderosa magia é capaz de envolver o mago em uma bola de fogo incandescente, com cerca de 1m de raio, semelhante a um meteoro ou cometa, e fazê-lo voar pelos ares com velocidade de até 100m/s (aproximadamente 360km/h). O ritual dura uma hora por nível do mago (ou termina quando ele chegar ao seu destino), o que permite a ele cruzar grandes distâncias e ainda chegar ao seu destino em grande estilo (a bola de fogo cai sem causar danos e o mago aparece dentro das chamas, que não causam nenhum dano a ele).

Estrela Vermelha II

Transmutação [fogo] [teletransporte]

Entender/Criar Fogo 7

Componentes: V, G, F (uma varinha de ferro frio)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 360Km / nível

Alvo: o próprio mago / 10m de raio

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum / reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: não

Este ritual funciona de forma idêntica ao ritual Estrela Vermelha, mas com um bônus adicional: esta magia pode ser controlada pelo feiticeiro para chegar ao destino final como um ataque seme-

lhante a uma bola de fogo, que explode causando 7d6 pontos de dano a todos em um raio de 10m. As vítimas podem fazer um teste de reflexos (AGI) apropriado para reduzir o dano à metade. O mago estará no meio da bola de fogo (sem receber nenhum dano pelo ataque) e direto no meio do combate.

Estrela Vermelha III

Transmutação [fogo] [teletransporte]

Entender/Criar/Controlar Fogo 7

Componentes: V, G, F (uma varinha de ferro frio)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 360Km / nível

Alvo: o próprio mago / 10m de raio / 1 pessoa a cada dois níveis

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum / reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: não

Este ritual funciona de forma idêntica ao Estrela Vermelha II, mas com um segundo bônus: este feitiço pode ser controlado pelo mago para chegar ao destino final como um ataque semelhante a uma bola de fogo, como a versão II, que explode causando 7d6 pontos de dano a todos em um raio de 10m. As vítimas podem fazer um teste de reflexos (AGI) apropriado para reduzir o dano à metade.

A diferença é que o mago pode escolher até uma pessoa a cada dois níveis que possua que NÃO irá receber o dano da explosão.

Este conjunto de rituais foi projetado por um poderoso mago especialista no Caminho do Fogo chamado Ernest Voorish, membro da Escola de Pyros que desenvolveu todas as versões deste feitiço, devotando quase uma década ao seu aprimoramento.

Exame

Adivinhação

Entender Humanos 4

Componentes: V, G, F (aparelhos médicos simples)

Tempo de Formulação: 1 rodada (ver descrição)

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfica)

Resistência à Magia: sim (benéfica)

Este ritual requer um estetoscópio ou outro equipamento de exame. Permite ao mago analisar com precisão a saúde de uma outra pessoa. É necessário o contato físico com a pessoa escolhida. Este efeito é resolvido em apenas uma rodada, mas recomenda-se que o mago perca mais tempo fingindo que examina a pessoa para não levantar suspeitas sobre seus poderes.

Êxodus

Abjuração [bem]

Controlar/Criar Spiritum/Arkanun 6

Componentes: V, G, M (um círculo de banimento especial)

Tempo de Formulação: 1 cena

Alcance: 30m

Alvo: 1 demônio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Este ritual é usado para enviar um demônio de volta a Arkanun. O ritual pode ser feito com vários magos reunidos em um círculo, com o líder sentado ao centro. O grupo deve poder ver o demônio que será banido. Todos os participantes devem conhecer o ritual e devem recitar os encantamentos por uma rodada completa. O nome verdadeiro do demônio deve ser conhecido para este ritual fazer efeito.

Uma vez realizado, a chance do demônio ser mandado embora é igual a $[100 - \text{Sab (WILL) do demônio}] \%$.

Daemon: O ritual consome um ponto de magia para cada ponto de WILL do demônio a ser expulso, divididos entre todos os magos, sendo o líder responsável pela maior cota (até dez magos podem participar). Caso a soma dos pontos não chegue ao valor necessário, o líder perderá 1d6 PVs por ponto faltando.

Exorcismo

Abjuração [bem]

Controlar Spiritum 6

Componentes: V, G, FD (um crucifixo), Pontos de Fé

Tempo de Formulação: 1 cena

Alcance: toque

Alvo: 1 espírito

Duração: instantânea / 7 dias

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual livra a vítima de qualquer tipo de possessão demoníaca.

Durante o ritual, o mago gera uma força que “arranca” o demônio ou espírito do corpo da vítima. Foi um ritual muito utilizado pelos magos do Arkanun Arcanorum e sacerdotes católicos durante toda a Idade Média. O espírito pode fazer um teste de vontade (WILL). Se falhar, será arrancado da vítima. O espírito não pode retornar a este plano por 7 anos. Há uma chance de 15% de que o mago ou algum ente querido seja a próxima vítima do espírito, decorrido esse tempo.

Daemon: Este ritual consome 1 ponto de magia ou de Fé para cada 3 pontos de WILL do espírito a ser exorcizado, até um máximo de 21 (espíritos com WILL maior que 21 não são afetados por este ritual).

Explosão

Evocação [fogo, ácido, frio, escuridão, eletricidade, energia ou sônico]

Criar/Controlar Caminho Elemental 3

Componentes: V, G, F (um item pessoal do mago)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 50m

Área: 5m de raio / nível

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Acima do 5º nível, um mago pode fazer ataques mais devastadores com qualquer dos Caminhos Elementais. É semelhante ao

Ataque Mágico, com a diferença de que explode no ponto de impacto como uma grande bola de fogo, explosão de ácido, globo de luz, estilhaços de rochas, estrondo sônico ou impacto de trevas — dependendo do Caminho utilizado.

A explosão causa 1d6+1 pontos de dano por nível, reduzido em 1d6+1 a cada 5m de distância do alvo (máximo de 12d6+12). Todas as vítimas dentro da área de explosão podem fazer um teste de reflexos (AGI) para reduzir o dano à metade.

Note que o próprio mago ou seus amigos podem eventualmente estar dentro do raio de ação deste ritual. Por isso, é necessária extrema cautela quando o feiticeiro estiver manipulando estas forças tão destrutivas.

Facas

Conjuração (Criação)

Criar/Controlar Terra 4

Componentes: V, G, M (uma capa ou sobretudo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: conjura 4 adagas

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Do interior de sua capa, o mago conjura 4 adagas mágicas que pode arremessar com perícia adequada, todas as 4 de uma só vez, cada uma causando 1d6+1 pontos de dano (ou 2d6+1, caso consiga um acerto crítico). As adagas são sempre ornamentadas com runas e desenhos místicos e desaparecem poucos segundos após terem acertado seus alvos.

Daemon: Considerar que o mago possui a perícia Arremesso 100% independente do valores que o mago realmente tiver na perícia. O efeito mágico prevalece sobre a perícia.

d20: Considerar que o mago possui Bônus Base de Ataque +20 independente do bônus que ele realmente possua para arremessar as facas.

Faixas de Citorak

Transmutação

Controlar Luz/Spiritum/Metamagia 6

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Alvo: 1 criatura

Duração: Concentração

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Citorak era um antigo demônio etrusco pouco mencionado nos manuais de ocultismo. Sabe-se apenas que ele era conhecido como “o captor” e que aprisionava as almas dos que ousassem mencionar seu nome.

Com este ritual, o mago é capaz de invocar as faixas escarlates de Citorak para aprisionar seu inimigo. Esta prisão espiritual pode ser conjurada a até 20m de distância.

As faixas são imunes a qualquer tipo de dano físico ou magia com nível (Focus) menor ou igual a 4 e, para libertar-se, é necessário um teste de vontade (WILL da vítima vs. WILL+nível do mago).

Enquanto o mago mantiver a concentração, a vítima não pode escapar a não ser através da força de vontade. Contudo, o feiticeiro não pode realizar nenhum tipo de ação que não seja falar ou andar com metade da velocidade normal ou a concentração é quebrada e a vítima pode se libertar automaticamente.

Falsa Ilusão

Ilusão (Idéia) [ação mental]

Controlar Luz 4

Componentes: V, G, M (um pouco de pó de prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi projetado para enganar guerreiros acostumados a lutar contra ilusões e monstros ilusórios. Na verdade, ele pega um objeto ou criatura REAL e a camufla com sinais óbvios de ilusão (deixando-a um pouco translúcida, apagando sua sombra ou fazendo parecer que ela não tem peso). Com isso, a vítima pensará tratar-se de uma ilusão, baixando sua guarda. Qualquer primeiro ataque feito pela ilusão será considerado crítico caso a vítima esteja despreparada. Criaturas com INT menor do que 6 não são afetadas por este ritual, pois não percebem as sutilezas envolvidas.

Falsificação

Conjuração (Criação)

Entender Plantas 1

Componentes: V, G, M (papel com a letra a ser copiada, tinta a base de plantas)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 manuscrito

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este magnífico feitiço permite ao mago copiar a letra de uma pessoa com perfeição, de modo a enganar até mesmo especialistas em caligrafia. Para tanto, o mago precisa de uma folha de papel com a letra a ser copiada. O ritual consegue apenas imitar as letras que estejam presentes no texto-base: qualquer letra que não esteja nesse texto sairá diferente da original e poderá servir para detectar a falsificação.

Apenas uma página pode ser escrita a cada uso deste ritual. Para realizar o feitiço, o mago coloca o texto-padrão ao lado da folha de papel onde vai escrever, coloca sua mão esquerda sobre a letra a ser copiada enquanto derrama as tintas vegetais sobre a outra folha de papel. A tinta se transformará magicamente no texto que o mago pensar, com a letra idêntica ao do texto-base. O papel escrito é permanente, mas irradia uma fraca aura de magia.

Farpas

Evocação

Criar Plantas 3

Componentes: V, G, M (algum objeto grande de madeira)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Área: 3m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Apenas tocando um objeto de madeira (uma mesa ou cadeira, por exemplo), a bruxa é capaz de explodi-lo em dezenas de farpas afiadíssimas, que são arremessadas com grande velocidade contra um alvo escolhido. As farpas realizam 1d6+1 ataques, cada um causando 1d6 pontos de dano cada, dentro de um círculo com 3m de raio ao redor do primeiro alvo escolhido. As vítimas que estiverem dentro desse raio de efeito podem fazer testes de reflexos (AGI) para reduzir o dano das farpas à metade.

Fascinação

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender Luz/Humanos 3

Componentes: V, G, M
(um vaga-lume vivo)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 peça de arte

Duração: 2 rodadas / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL)
anula

Resistência à Magia: sim

Diz a lenda que esta magia foi criada por um artista frustrado, muito competente em mágica, mas incapaz de produzir uma verdadeira obra de arte. Lançada sobre uma pintura, escultura, traje ou outra peça artística, ela exige de qualquer observador um teste de vontade (WILL). Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do objeto, ficando totalmente encantada com sua beleza, durante uma cena.

O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). Mortos-vivos, construtos, golens, criaturas mágicas, seres com INT 14 ou maior ou Personagens do 6º nível ou maior são imunes aos efeitos deste ritual.

Embora pareça inofensiva, esta mágica pode ser perigosa. Em suas versões ainda mais poderosas (o tempo de fascinação varia de acordo com o nível do mago que conjurou o ritual), caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte. A presença de objetos tratados com esta magia é proibida no Reinado, sob pena de apreensão da peça e prisão.

Fascinação ao Feiticeiro

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender Luz/Humanos 5

Componentes: V, G, M (um vaga-lume vivo)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Alvo: pessoas do sexo oposto

Duração: 2 rodadas / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta é uma variação da magia Fascinação, mas utilizada pelo próprio mago para atrair para si os olhares de uma pessoa do sexo oposto. Ela exige de qualquer observador um teste de vontade (WILL). Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do mago, ficando totalmente encantada com sua beleza, durante uma cena.

O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer tipo de dano ou apenas seja sacudida ("acorda!"). Mortos-vivos, construtos, golens, criaturas mágicas, seres com INT 14 ou maior ou Personagens do 6º nível ou maior são imunes aos efeitos deste ritual.



Fechadura

Transmutação

Controlar Ar 3

Componentes: V, G, F (uma chave de bronze)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 porta ou janela

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia "tranca" uma porta ou janela como se um espécie de cola mágica tivesse sido passada em suas bordas. A fechadura permanece funcionando independente da magia (a porta pode ser trancada com a chave original além da magia).

Daemon: a tranca tem FR equivalente ao Focus empregado (FR 18 para Focus 3; FR 24 para Focus 4; FR 30 para Focus 5; FR 36 para Focus 6). Para abrir a porta, um personagem precisa testar sua FR contra a FR da magia + FR da porta, para conseguir arrombá-la.

d20: considere que para arrombar a porta ou janela através do uso de força, o personagem deve vencer uma CD 35.

Ferro em Vidro

Transmutação

Controlar Terra 5

Componentes: V (os versos de Abramelin), G, M (sal grosso),

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 2m

Alvo: 1 objeto de ferro ou de vidro

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim (objeto)

Este ritual consiste em arremessar contra o objeto alvo um punhado de sal grosso (enquanto recita os versos de Abramelin), o mago e a bruxa será capaz de converter ferro em vidro ou vidro em ferro durante alguns minutos. Este ritual cria os chamados "cacos de ferro" quando a magia perde seu efeito. Apenas objetos de ferro não-mágico e com no máximo 1m de comprimento podem ser afetado. Geralmente é utilizado contra trancas, cadeados e ferrolhos de portas.

Ferrões Venenosos

Conjuração (Criação)

Criar Água/Trevas 3

Componentes: V, G, M (o espinho de um cacto)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Área: 1m de raio

Duração: 3d6 rodadas

Teste de Resistência: reflexos (AGI vs. DEX) anula

Resistência à Magia: não

Com esta magia o usuário dispara pelos dedos uma pequena chuva de dardos parecidos com espinhos de cacto, sobre uma área aproximada de 1m de raio. O mago não precisa fazer nenhum teste para acertar, mas a vítima tem direito a um teste de reflexos (AGI vs. DEX do mago) para se esquivar.

Uma vítima que tenha recebido um dardo envenenado sofre um redutor temporário de -3 em todos os seus Atributos e começa a perder 1 PV por rodada, durante 3d6 rodadas. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina, Primeiros Socorros (ou semelhante), ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo). Os dardos não conseguem penetrar nenhuma superfície que possua BA +4 (IP 3) ou maior.

Fio

Adivinhação

Entender/Controlar Água 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 100m

Efeitos: comanda um fio de água

Duração: 5 rodadas / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual moderno consiste em comandar mentalmente um fio de água corrente (de uma torneira ou pequeno riacho, por exemplo) como se fosse uma cobra. O mago recebe as sensações relativas ao ambiente por onde o fio d'água passar, incluindo escutar, sentir e cheirar. Funciona perfeitamente como espião em ambientes rurais ou externos. A cobra de água pode deslocar-se a uma distância definida pelo nível do mago (até 2º nível = 5m; níveis 4º-5º = 10m; níveis 6º-7º = 30m; níveis 8º+ = 50m).

Flecha de Ácido

Conjuração (Criação) [ácido]

Criar Água/Trevas 3

Componentes: V, G, M (a ponta de uma flecha)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: 3 rodadas

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual cria uma flecha de ácido que é disparada das mãos do mago até uma vítima. O mago precisa acertar um teste de arqueria (role um ataque como se o mago estivesse usando um arco) para acertar a flecha, e se conseguir a flecha causará 3d6 pontos de dano na primeira rodada, 2d6 na segunda e 1d6 na terceira. A vítima tem direito a fazer 3 testes de fortitude (CON), para diminuir cada um dos danos à metade. A dor causada pela corrosão é tão grande que impede a vítima de fazer qualquer tipo de ação que envolva concentração (magia).

Flecha de Fogo

Conjuração (Criação) [fogo]

Criar Fogo 2

Componentes: V, G, M (a ponta de uma flecha)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura

Duração: instantânea

Teste de Resistência: ver descrição

Resistência à Magia: sim

Essa magia cria uma flecha de fogo nas mãos do mago, que pode ser arremessada até um alvo (e nunca erra), causando 1d6 (pela flecha) +2d6 pontos de dano (por fogo). A vítima pode fazer um teste de reflexos (AGI) para reduzir o segundo dano à metade.

Flecha de Fogo (versão militar)

Transmutação [fogo]

Criar Fogo 3

Componentes: V, G, M (as pontas de algumas flechas)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: ver descrição

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

A segunda variante deste ritual permite ao mago incendiar a ponta de 3 flechas mais 1 flecha para cada nível acima do 5º (3 flechas no 5º nível, 4 flechas no 6º nível e assim por diante) até um máximo de 20 flechas desde que elas estejam prontas para serem disparadas (ou seja, não pode utilizar este ritual para incendiar flechas que estejam na aljava).

Flechas de fogo causam um adicional de 2d6 pontos de dano por fogo, além de atear fogo em superfícies inflamáveis como cortinas, telhados de palha, óleo e outros.

Flechas Incandescentes

Evocação [fogo]

Criar Fogo 3

Componentes: V, G, M (salitre)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Alvo: até 33 pontas de flechas

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual era utilizado durante a Idade Média para auxiliar os arqueiros do exército beneficiado pelo feiticeiro. Os arqueiros fazem a tradicional formação de disparo e o mago jogava salitre sobre as flechas, até o limite máximo de 33 flechas e todas acendiam suas pontas como se fossem tochas, causando +1d6 pontos de dano pó fogo.

Flechas Incandescentes deixou de ser utilizado com o desenvolvimento das armas de fogo. A única restrição é que o fogo mágico não queima inimigos que possuam a mesma religião que o mago que conjurou esse ritual.

Flechas Mágicas de Questor

Conjuração (Criação)

Controlar Plantas 3

Componentes: V, G, F/FD (uma ponta de flecha de prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Alvo: 1 flecha a cada 2 níveis

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia foi criada para que pequenos exércitos de arqueiros pudessem fazer frente a grandes tropas inimigas. Para cada dois níveis que o feiticeiro possuía, uma flecha pode ser afetada neste ritual. As flechas precisam ser disparadas na mesma rodada em que foram encantadas, pois perdem seu efeito mágico após uma rodada. Quando o último verso é recitado, cada flecha disparada divide-se em três (o atacante faz três ataques separadamente, um para cada flecha).

Flick

Evocação [luz]

Criar/Controlar Luz 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 5m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

É um dos rituais mais simples do Caminho da Luz. O mago estala os dedos algumas vezes e aparecem dezenas de pequenos pontos de luz, que ele pode comandar mentalmente. Pode ser

usado para iluminar trajetos à noite, envolver objetos ou como sinalização. Os magos mais experientes consideram este ritual apenas como um exercício dos poderes místicos da Luz.

Flor Perene de Milady, A

Conjuração (Criação)

Criar Plantas/Metamagia 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Efeito: faz crescer flores em um local ou no corpo de uma criatura

Duração: permanente

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Inventada por uma antiga aluna da Academia Arcana de Valkaria (que preferiu se manter anônima para evitar problemas posteriores...), esta magia simples pode ser realizada por muitos magos iniciantes. Ela faz nascer um pequeno e singelo gerânio, totalmente inofensivo. Acontece que, quando ele é arrancado, uma nova flor nasce no local — e assim indefinidamente, sendo impossível remover a flor por meios normais. Lançada contra uma criatura viva, ela terá direito a um teste de fortitude (CON) para negar o efeito; se falhar, terá uma linda florzinha nascendo em alguma parte de seu corpo (este ritual não funciona em Personagens do 7º nível ou superior).

A única forma de remover a flor é com magia (geralmente através de Cancelamento de Magia ou rituais semelhantes); por esse motivo a Flor Perene costuma ser usada pelos magos para aborrecer os não-magos que zombam de seu poder. As flores que foram arrancadas desaparecem momentos depois. Esta magia não pode de nenhuma forma ser usada para causar dano ou provocar qualquer penalidade de combate.

Existem versões deste ritual para outras flores e plantas, como a rosa vermelha, violetas ou margaridas. Com paciência e dedicação, uma feiticeira conseguiria produzir jardins fabulosos e eternos em sua residência.

Fobia

Encantamento (Compulsão) [ação mental] [medo]

Entender Humanos 5

Componentes: V, G, F/FD (um objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Pela Duração do ritual, a vítima precisa passar em um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) ou terá um medo irresistível de um objeto ou situação escolhida pelo mago. As fobias geralmente escolhidas são alguns tipos de animais (cobras, aranhas...), altura, multidões, espaços fechados ou espaços abertos etc., mas qualquer tipo de fobia pode ser conjurado com este ritual.

Fogo Papal

Adivinhação

Entender Fogo/Humanos 4

Componentes: V, G, M (uma fogueira e papiros especialmente preparados)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 0m

Área: 1 sala

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Através deste ritual, que requer a cooperação de vários magos, é possível captar a vontade de cada uma das pessoas presentes no ritual e convertê-la em uma grande chama avermelhada com 2 ou 3 metros de altura.

Nessa chama, papiros especiais com o nome dos dois candidatos ao cargo são queimados e a fumaça produzida por eles (branca ou negra) indicará a aceitação desse candidato por parte da maioria. A fumaça resultante indicará aos magos quem foi o candidato escolhido pela maioria (50% +1 dos participantes). Basta apenas que um dos magos presentes no ritual possua este feitiço.

Daemon: cada um dos participantes colabora com 1 ponto de magia ou (se não for mago) 1 Ponto de Fé (ou se não possui nenhum dos dois) 1 ponto de Vida.

d20: cada um dos participantes colabora a descarga de uma magia preparada ou memorizada ou (se não for mago) 1 ponto de Vida.

Fogos de Artifício

Evocação [fogo] [luz]

Criar/Controlar Luz/Fogo 3

Componentes: V, G, M (enxofre, salitre e corantes)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 50m

Efeitos: cria fogos de artifício

Duração: 10 rodadas

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido para grandes festivais na antiga China, este ritual cria fogos de artifício inofensivos, porém muito bonitos de serem vislumbrados. As explosões coloridas (o ritual permite ao mago criar até uma por nível) podem ser vistas a até 5km de distância e cada uma delas pode ser criada em qualquer uma das cores do arco-íris que o mago escolher.

Fome

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender/Controlar Humanos 3

Componentes: V, G, M (uma maçã vermelha)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Área: 10m de raio

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Um dos principais rituais criados por Zebub, senhor das pestes, para agravar o sofrimento das populações inimigas após a destruição de suas colheitas. Originalmente era muito mais poderoso e causava a fome durante dias e dias, mas com o tempo, mesmo os feiticeiros que realizavam este ritual acabavam tornando-se insanos e o poder dele teve de ser diminuído. Atualmente, o ritual da Fome dura apenas alguns minutos, mas suficiente para causar grande desconforto em suas vítimas.

Uma vez conjurado, todas as pessoas (e animais) em um raio de 10m tornam-se extremamente famintas e precisam vencer um teste de vontade (WILL) por rodada para evitar parar o que estiverem fazendo para comer ou procurar comida. Quando encontram, devoram a comida com tanta velocidade que podem acabar com a ração de um dia inteiro em apenas 3 rodadas.

Força de Hércules

Transmutação

Controlar Humanos 4

Componentes: V, G, M (ervas especiais)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido pelos troianos durante a Antiguidade, eram rituais preciosos e protegidos, pois sua utilidade em uma guerra era inestimável. Foi utilizado pelos exércitos de Páris durante a Guerra de Tróia. A pessoa precisa comer as ervas especiais para que o ritual faça efeito. Uma vez conjurado, o alvo recebe +1 em FR por nível do feiticeiro (até um máximo de +15).

Forma do Dragão

Transmutação

Controlar Humanos/Animais/Metamagia 8

Componentes: V, G, M (uma escama de dragão)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: o mago se transforma em um dragão

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este poderoso ritual permite ao feiticeiro assumir a forma de um dragão (do mesmo tipo da escama usada como material), com todos os poderes, fraquezas e capacidades de um dragão verdadeiro (considere o dragão equivalente como tendo 20 anos para cada nível do mago). Todas as estatísticas do personagem tornam-se as mesmas do dragão.

Os itens mágicos, armaduras e armas mágicas que o personagem possua são absorvidos pelo ritual e param de funcionar durante a

transformação. Quando o personagem voltar à forma humana, todos os objetos que estavam com ele voltam ao normal.

Estatísticas para dragões específicos de tipos e cores disponíveis em cada mundo de Campanha podem ser encontradas no Guia de Monstros (Daemon) e no Manual dos Monstros (D20).

Este feitiço foi desenvolvido pelo mago Zalokk, que se utilizou tanto desta magia que acabou ganhando a fama de ser, na verdade, um dragão dourado disfarçado de humano.

Fortaleza

Abjuração

Controlar Terra/Metamagia 9

Componentes: V, G, M (entalhes e runas específicas)

Tempo de Formulação: 2 rodadas / m² de parede

Alcance: toque

Alvo: 1 construção

Duração: 1 mês

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Fortaleza foi desenvolvido para proteger castelos e fortificações do uso de rituais por forças inimigas. O mago deve rabiscar as runas de proteção nas paredes da fortaleza enquanto recita os versos deste ritual (um máximo de 300 quadrados de 1m de lado por ritual).

Ao final do ritual, a estrutura estará protegida pelo tempo de duração do feitiço. Para cada nível do mago, a magia Fortaleza absorverá dois níveis de magia lançados contra a construção (caso a fortaleza seja atacada por magias ou efeitos místicos, o ritual absorverá os níveis da magia no espaço atacado, antes da parede ser danificada).

O ritual protege cada parte da construção. Assim, se uma segunda magia for lançada no mesmo ponto que a primeira, o ritual descontará mais níveis de magia da proteção, mas se for em outro ponto, a proteção deste ponto ainda estará intacta.

Fortaleza Voadora

Transmutação

Controlar Ar/Terra 9

Componentes: V, G, F (uma escultura na forma do castelo e uma sala especial), XP

Tempo de Formulação: 1 mês

Alcance: 0m

Alvo: uma construção

Duração: Permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta é uma das mais poderosas magias de Arton e dizem que ela foi a base dos projetos que permitiram a Vectorius criar sua cidade flutuante. Ela deve ser pesquisado em laboratório (pois é constituído de Caminhos Opostos, sendo impossível seu uso como magia espontânea). A conjuração demora um mês para ser realizada e inclui traçar um círculo perfeito ao redor do castelo, a escultura de uma réplica perfeita do castelo desejado (o que custa no mínimo 45,000



CAIO
MAJADO
2002

moedas de ouro), além de uma sala especialmente preparada (onde ficará a réplica). Todos os preparativos podem demorar de algumas semanas a alguns meses, dependendo do tamanho do castelo.

Ao final do ritual o castelo pode ser arrancado do solo com as palavras mágicas corretas. O castelo pode se deslocar a uma velocidade de 10km por hora na horizontal e 100m por hora na vertical. Pode atingir uma altura máxima de 300m. Para pousar, o mago deve usar seus conhecimentos de magias da Terra para ajustar o terreno para um pouso seguro (caso contrário o castelo pode sofrer desmoronamentos ou assentamento de solo). O maior perigo deste ritual é que qualquer dano que seja feito na réplica é feito no castelo em si e se a réplica for destruída, o castelo inteiro virá abaixo.

Daemon: O mago armazena dois pontos de magia permanentemente na réplica. A magia permanecerá ativada enquanto os pontos de magia estiverem contidos no castelo. O pouso do castelo requer a combinação Controlar Terra.

d20: essa magia custa 4000 XP.

Fotossíntese

Transmutação

Entender Plantas/Humanos 7

Componentes: V, G, M (seiva de uma planta)

Tempo de Formulação: 30 minutos

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 2d6 dias + 1 dia por nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este estranho ritual permite ao mago sobreviver por longos períodos sem comer, apenas utilizando a energia do sol. Para isso, deve untar seu corpo com a seiva especialmente preparada. Em alguns minutos, suas células começam a ser afetadas pela poderosa magia e o tom de pele adquire uma textura esverdeada. A partir de então, o mago pode sobreviver apenas com a luz do sol, sendo que uma hora debaixo do sol equivale a uma refeição completa (assim, bastam 3 horas sob o sol para deixar o feiticeiro alimentado por um dia inteiro).

O ritual permite ao mago sobreviver dessa maneira por 2d6 dias + 1 dia por nível.

Gagueira de Raviollius

Encantamento (Compulsão)

Entender/Controlar Humanos 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

O alvo deve fazer um teste de fortitude (CON); se falhar, será acometido por uma gagueira terrível, durante algumas rodadas.

A Gagueira de Raviollius impede o uso de qualquer perícia que envolva a voz. Lançar magias também se torna muito difícil; para ser

capaz de realizar uma magia enquanto estiver gago, antes é preciso ter sucesso em um teste de Int (INT). Se falhar, a magia não funciona. Além disso, cada magia feita pelo personagem gago sofre um acréscimo de 1 rodada no Tempo de Formulação por causa da gagueira.

Galhos

Transmutação

Controlar Plantas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: 1 galho de árvore

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia simples faz com que o mago consiga controlar um galho qualquer de uma árvore durante algum tempo, podendo movimentá-lo como desejar. O galho possui For (FR) 6 e pode causar 1d2+1 pontos de dano por ataque bem sucedido (usa-se a perícia de combate desarmado do mago). O galho possui CA 12 (IP 1) e 6 PVs e, se for cortado, o feitiço acaba.

Garras

Transmutação

Criar Humanos 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: faz as unhas tornarem-se garras

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual antigo, o mago é capaz de deformar terrivelmente seus dedos e unhas, de modo a ficar com garras de quase 30 cm de comprimento, que cortam como grandes navalhas, causando 2d6 de dano por ataque bem sucedido (o mago usa a perícia de combate desarmado para realizar os ataques).

Garras de Atavus

Transmutação

Controlar Arkanun/Humanos 2

Componentes: V, G, M (uma escama de dragão)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Lançada sobre uma criatura (o próprio mago ou outra pessoa), esta magia faz crescer garras em suas mãos para causar dano maior. Enquanto durar o efeito, o alvo da magia recebe +1d6 de bônus de dano (as garras são consideradas armas mágicas +3).

O único problema é que as garras são um tanto quanto disfor-

mes, causando uma penalidade de -6 em Des nas ações manuais (-6 em DEX) enquanto estiver com este ritual ativado.

Garras de Maltak

Transmutação

Criar Arkanun/Humanos 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: deforma as mãos do mago

Duração: 12 horas (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Por meio deste ritual simples, o mago deixa suas mãos deformarem a ponto de parecerem garras avermelhadas. O processo é doloroso (1 PV de dano) e fica permanente até o mago remodelar novamente suas mãos (e sofrer mais 1 PVs de dano) ou após 12 horas, quando o feitiço se reverterá naturalmente (causando o dano da reversão).

As garras fazem 2d6 + bônus de FR de dano por ataque, mas são tão deformadas que o uso de qualquer material mais delicado (chaves, frascos, papéis, etc.) torna-se impossível.

Garras de Voorkoor

Conjuração (Criação) [ácido]

Criar Arkanun 4

Componentes: V, G, M (uma pétala de rosa negra)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Efeitos: cria 1 tentáculo a cada 2 níveis, numa área de 1m de raio

Duração: 2 rodadas / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual conjura um tentáculo para cada nível que o mago possua, que saem do chão formando um círculo de 1m de raio ao redor de uma pessoa. Os tentáculos possuem 2m de comprimento e agarram-se à pessoa, utilizando suas diversas farpas, espinhos e garras para se fixar no alvo.

A vítima (ou vítimas) precisa passar em um teste de fortitude (CON) por tentáculo ou recebem 1d3+1 pontos de dano, além de ficarem presas (e receberem 1 ponto de dano por rodada até conseguirem se libertar). Cada tentáculo possui IP 1, 12 PVs e FR 12.

Cada pessoa pode fazer dois testes por rodada para se libertar de até dois tentáculos. O dano causado pelos tentáculos é ácido e corrói através das armaduras. Para cada 4 rodadas em contato com o ácido, a armadura perde um ponto de IP.

Garras do Dragão

Transmutação

Criar Humanos/Arkanun 4

Componentes: V, G, F

(um pingente na forma de garra de dragão)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: transforma uma das mãos em garras

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago consegue transformar uma de suas mãos em garras afiadíssimas, muito semelhantes às garras de um dragão. Estas garras rasgam sua pele original (causando 1 ponto de dano) e permanecem durante um combate ou uma cena, voltando ao normal em seguida. O mago não pode realizar nenhuma tarefa que exija destreza ou delicadeza (DEX) enquanto estiver com a garra do dragão.

A garra causa dano de 2d6+bônus de FR por ataque bem sucedido. Utiliza-se o ataque desarmando (perícia Briga) para os ataques.

Gasolina

Conjuração (Criação)

Criar Água/Plantas 2

Componentes: V, G, M (uma bolinha de naftalina)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: cria gasolina no tanque de um carro

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um ritual moderno cuja utilidade é encher o tanque de um carro sem gastar dinheiro, mas que já se provou muito útil em combate. Esta magia cria 40 litros de combustível, que podem ser conjurados onde o mago desejar.

Geiser

Evocação

Criar Água 3

Componentes: V, G, F (um cantil de bocal largo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 3m

Alvo: 1 criatura

Duração: instantânea

Teste de Resistência: ver descrição

Resistência à Magia: não

O mago precisa de um cantil para realizar este ritual. Recitando os versos arcanos, um jato de água com grande força é disparado do recipiente sobre uma pessoa, com Força suficiente para tentar derrubá-la ou mesmo imobilizá-la na parede. O mago precisa manter sua total concentração enquanto estiver acionando este ritual.

Daemon: a FR do golpe varia com o Foco do ritual (Foco 3= 3D; Foco 4= 4D; Foco 5= 5D e Foco 6= 6D).

d20: para se manter em pé a pessoa precisa passar em um teste de força contra CD 25 + 1 por nível do mago.

Glamour

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Controlar Luz 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: altera a aparência

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um dos truques mais simples de magia wicca consiste em alterar temporariamente a cor de cabelo, olhos ou tom de pele da feiticeira, apenas deslizando as mãos sobre eles. Se a parte modificada for tocada por ferro frio, o feitiço será quebrado imediatamente.

Daemon: o efeito pode ser prolongado pelo gasto adicional ou armazenamento de pontos de magia.

Glamour das Fadas

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Controlar Luz/Humanos 3

Componentes: V, G, F (uma pulseira de brilhantes)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: aumenta o Carisma

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um dos truques utilizados pela maioria das fadas para melhorar seu Carisma. Quando utilizado, esse ritual modifica as feições de uma feiticeira (só funciona com mulheres), deixando-a com um bônus de +6 em Car (CAR), até um máximo de 21. O ritual será quebrado imediatamente se a pele da feiticeira for tocada por ferro frio.

Daemon: o efeito pode ser prolongado pelo gasto adicional ou armazenamento de pontos de magia.

Gosma

Transmutação

Criar Plantas 2

Componentes: V, G, M (um fungo especialmente preparado)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 5m

Área: 2m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: ver descrição

Resistência à Magia: não

Esta magia foi desenvolvida pelos druidas de Arcádia, originalmente para apanhar roedores e outros animais pequenos sem machucá-los, mas em pouco tempo foi adaptada para combate.

Consiste em arremessar o fungo na área desejada enquanto recita os encantamentos corretos. O fungo crescerá a uma velocidade enorme, ocupando uma área de 2m de raio em uma rodada. O fungo é extremamente grudento, e qualquer pessoa que esteja na área de efeito ou pise nela após o ritual ter se iniciado ficará grudado no fungo. Após algum tempo, o fungo perde suas propriedades místicas, dissolvendo-se inofensivamente.

Daemon: a gosma possui FR 12, que deve ser testada cada vez que qualquer objeto ou pessoa entrar em contato com a superfície do fungo.

d20: se um personagem desejar passar pela gosma, deve enfrentar um teste de força contra CD 15.

Grito Berserk

Evocação [sônico]

Controlar Ar 5

Componentes: V, G, F (uma bandeira ou estandarte)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: um cone de 40m de comprimento por 20m de base

Duração: instantânea / 1 rodada a cada 2 níveis

Teste de Resistência: nenhum / fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: não

Dizem que este ritual foi desenvolvido pelos anões guerreiros de Doherimm. Um dos anões, em geral o líder ou mais importante guerreiro empunha a bandeira do grupo ou o estandarte e grita a plenos pulmões contra os oponentes. O grito de guerra causa 1 ponto de dano por nível em todos os inimigos que estiverem na área do feitiço (um cone com cerca de 40m de comprimento por 20m na base maior), bem como faz com que eles fiquem atordoados por uma rodada para cada dois níveis do guerreiro que efetuou o Grito Berserk.

As vítimas podem fazer um teste de fortitude (CON) para resistirem ao atordoamento ou receberem metade do dano. Este ritual só pode ser utilizado uma vez em cada batalha.

Grito Desesperado

Encantamento (Compulsão) [medo] [ação mental] [sônico]

Controlar Humanos/Ar 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 3Km de raio / 1m

Duração: 1 cena / 1d6 rodadas

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula / fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: não / não

O Grito Desesperado foi criado para assustar os oponentes antes de uma batalha. Com ele, o mago pode gritar uma espécie de uivo arrepiante que pode ser ouvido a 3km de distância. Todos os oponentes dentro dessa distância abaixo do 4º nível devem fazer um teste de vontade (WILL) ou receberão uma penalidade de -2 (-10%) em todas as jogadas de combate.

O feitiço não funciona muito bem como ataque. Se o grito for dado propositalmente bem próximo de uma pessoa, a vítima recebe 1d6 pontos de dano e precisa fazer um teste de fortitude (CON) ou permanecerá surda por 1d6 rodadas, mas já foi muito utilizado para baixar a moral das tropas inimigas.

Existem modificações deste ritual para servir como sinalizador para tropas ou para mandar mensagens em código para companheiros que estejam distante.

Grouxo

Transmutação

Controlar Animais/Humanos 2

Componentes: V, G, M (uma língua de sapo seca)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual medonho faz com que a língua do feiticeiro (ou de um alvo escolhido por ele) se torne magicamente longa, dura e pegajosa, como a língua de um sapo. O rosto do alvo incha e se expande para acomodar a língua de 4m de comprimento, que pode ser usada como um chicote para atacar seus inimigos em um ataque extra por rodada (dano 1d6+1) ou para aprisionar oponentes com For (FR) 15.

Caso o inimigo decida atacar a língua especificamente (para soltar algum colega preso, por exemplo), ela possui 12 PVs e redução de dano 2/+3 (IP 2). Se for cortada, o dono da língua recebe 1 ponto de dano. Enquanto estiver sob efeito desse ritual, a pessoa não será capaz de falar.

Guarda-Chuva

Abjuração

Controlar Água 1

Componentes: V, G, F (um sobretudo ou capa de pele de animais)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: protege contra a chuva

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necessita de um sobretudo como fetiche e foi desenvolvido na década de 30, mas alguns estudiosos conhecem versões medievais deste ritual, utilizando-se de uma pele de animal como fetiche.

Permitia originalmente ao feiticeiro entrar em uma chuva sem se molhar. Quando ativado, o ritual faz com que nenhum líquido consiga tocar as roupas do mago, tornando-o literalmente impermeável. Mais tarde, este ritual foi modificado para suportar venenos (4º nível) ou até mesmo banhos de ácido (7º nível).

Guardião Fiel

Conjuração (Invocação)

Criar Spiritum 1

Componentes: V, G, M (um osso)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 20m de raio

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Criado pelos antigos pastores gregos, esta magia conjura o espírito de um cão que já tenha morrido, para atuar como pastor ou cão de guarda pela duração do ritual. O guardião fiel vigia uma área de até 20m ao redor do feiticeiro e se qualquer pessoa, animal ou espírito se aproximar dele, o guardião alertará o mago.

O cachorro fantasma também pode ser conjurado para proteger um local ou vigiar prisioneiros. Nesse caso, se alguém se aproximar do alvo ou se o prisioneiro se libertar o cachorro alertará o mago (a uma distância de até 200m do local).

Guelras

Transmutação

Entender Água 3

Componentes: V, G, F/FD (amuleto na forma de uma concha), XP (opcional)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: permite que o mago respire embaixo d'água

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago precisa de um amuleto especial na forma de uma pequena concha de metal, preso a seu pescoço. Quando o ritual é ativado, o mago será capaz de respirar sob a água pela duração do feitiço.

Daemon: o feiticeiro pode armazenar um ponto de magia no amuleto, tornando-o um amuleto de guelras (como os magos atlantes chamavam este ritual).

d20: o mago pode tornar este efeito permanente usando a magia Permanência ao custo de 1000XP

Guerreiros de Areia

Conjuração (Invocação)

Criar Terra 4

Componentes: V, G, M (1 rubi vermelho), F (outro rubi vermelho e areia, poeira ou terra solta)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 10m

Efeitos: cria 1 guerreiro de areia a cada 2 níveis

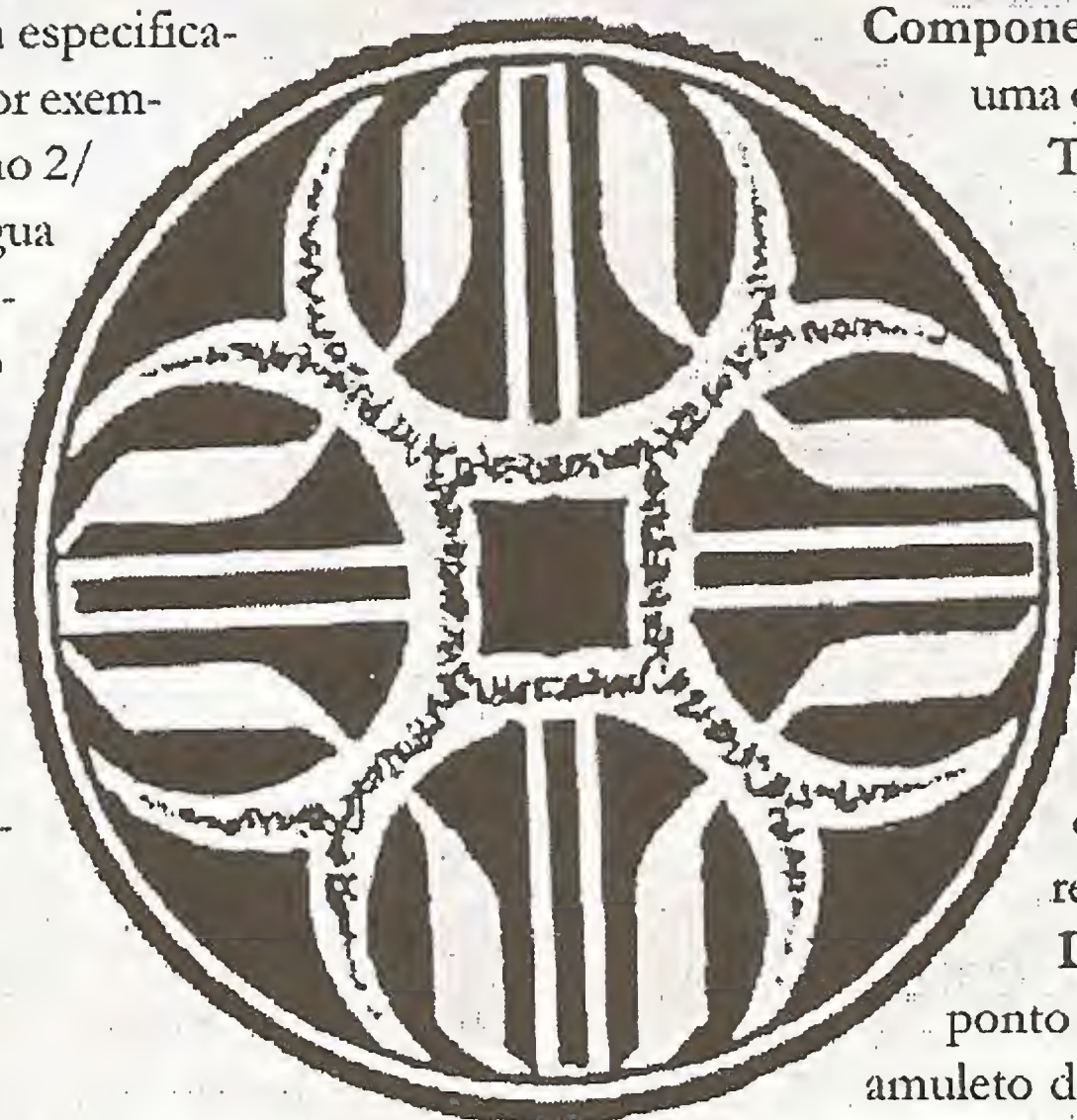
Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual precisa ser realizado em um local onde haja muita areia, poeira ou terra solta.

O mago conjura um vento mágico que molda a poeira em guerreiros que lembram vagamente esqueletos, formados por pó.



Estes guerreiros possuem espadas e armaduras de metal enferrujado (criadas magicamente pelo ritual).

O feiticeiro precisa esmagar uma das gemas e atirá-la na areia e este gesto iniciará o ritual. A outra gema deverá estar em posse do mago o tempo todo; se for derrubada, o feitiço será interrompido e os guerreiros serão dissolvidos imediatamente.

Cada guerreiro destruído (ou no final da duração do feitiço) se dissolverá em areia e ferrugem. O mago é capaz de criar um guerreiro de areia para cada dois níveis que possua.

Habilidade de Vidraceiro

Transmutação

Entender/Controlar Fogo 2

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto de vidro ou plástico

Duração: permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto)

Resistência à Magia: sim (objeto)

Permite ao mago derreter plásticos ou vidros em sua mão, apenas utilizando a força de sua vontade (e um pouco de energia mística) até um volume máximo de 20cm x 20cm x 20cm.

Daemon: se o mago possuir a Forma Entender, pode moldar este plástico com a habilidade de um artesão, formando objetos rudimentares (ou até mesmo peças elaboradas, se o mago possuir a perícia Artífice).

Idade

Necromancia

Controlar Humanos 5

Componentes: V, G, M (o coração de um velho)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: permanente

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Inicialmente desenvolvido pelos vampiros strigoi, este ritual era utilizado para envelhecê-los artificialmente, de modo a ampliar seus poderes. A primeira versão deste ritual foi roubada de seu Santuário por um mortal de nome Avelon Constantine, em 1450 e levada para o Arcanorum de Roma.

Este ritual é usado para envelhecer uma vítima adulta (com mais de 18 anos) em 5d6 anos. A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para ter sua pena reduzida pela metade.

Para realizar o ritual, o mago deve esmagar o coração de um velho com as mãos, drenando lentamente a vida do corpo da vítima.

Ignição

Evocação [eletricidade]

Entender Ar/Luz 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 veículo

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum / fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: não

Este feitiço moderno permite ao mago ligar um carro ou outro tipo de veículo mesmo que não tenha a chave para isso. O ritual faz com que uma corrente elétrica específica passe pela ignição, ligando automaticamente qualquer tipo de motor, independente do mago conhecer ou não o funcionamento do veículo. Carros especiais ou preparados têm direito a um teste de fortitude (CON).

Ilusão I

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz 3

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Estes são alguns dos rituais mais antigos e conhecidos, desenvolvidos pelos magos romanos chamados de Illusores (ou Ilusionistas). Com esse ritual, o mago consegue "esculpir" um objeto com luzes e cores a partir do nada, utilizando apenas sua memória, de modo a criar um objeto ilusório. Qualquer objeto pode ser criado, respeitando os limites de tamanho de um homem.

A ilusão não tem som algum (a menos que o mago possua conhecimentos no Caminho do Ar) e é criada tão perfeitamente quanto o conhecimento do mago a respeito do que ele está criando (alguém que nunca viu um elefante será incapaz de criar uma boa ilusão de um elefante). Se um mago viu um elefante no escuro e não sabe exatamente como ele é, a imagem poderá sair distorcida, errada, defeituosa, borrada ou mesmo muito diferente do que ela realmente deseja representar.

Em combate, uma ilusão utiliza os valores de combate (ou perícia de combate) do mago e isso pode ser um indício de que a imagem criada seja realmente uma ilusão. Se alguém desconfiar que o objeto a sua frente seja uma ilusão, a pessoa pode se concentrar e fazer um teste de desacreditar (PER vs. WILL do mago) para detectar a ilusão. Uma vez que o indivíduo tenha passado no teste, ele passará a enxergar a ilusão como uma forma translúcida, semelhante a um fantasma.

Qualquer dano causado (e mesmo danos ilusórios estão limitados pelo Foco da magia) é considerado ilusório e caso a vítima "morra", ela apenas desmaiará por 1d6 horas. Todos os danos causados desaparecem em 3d6 rodadas, independentemente da ilusão ser mantida com pontos extras de magia.

Ilusões requerem concentração absoluta do mago, não permitindo que o conjurador faça qualquer ação que exija mais do que andar lentamente.

Ilusão II

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz 4

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 40m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma vaca ou de um carro.

Ilusão III

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz 5

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 60m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão I, mas o tamanho pode ser o de uma pequena casa

Ilusão IV

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz 3

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 80m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão I, mas o tamanho pode ser o de uma casa grande com dois andares.

Ilusão V

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz 7

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão I, mas o tamanho pode ser o de uma fortaleza ou castelo.

Ilusão Avançada I

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz/Ar 4

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Esta é a variação mais elaborada das ilusões, que inclui som. Funciona da mesma maneira que os rituais Ilusão, com a diferença que este ritual pode ter adicionado sons, barulhos e até cheiros.

Os sons também só podem ser imitados se o mago já os escutou em algum lugar (alguém que nunca escutou um rouxinol cantar será incapaz de criar a ilusão de um rouxinol). O feiticeiro poderá improvisar, utilizando sons que julgar serem parecidos, mas por sua própria conta e risco.

Em combate, uma ilusão utiliza os valores de combate (ou perícia de combate) do mago e isso pode ser um indício de que a imagem criada seja realmente uma ilusão. Se alguém desconfiar que o objeto a sua frente seja uma ilusão, a pessoa pode se concentrar e fazer um teste de vontade (PER vs. WILL do mago) para detectar a ilusão. Uma vez que o indivíduo tenha passado no teste, ele passará a enxergar a ilusão como uma forma translúcida, semelhante a um fantasma.

Qualquer dano causado (e mesmo danos ilusórios estão limitados pelo Foco da magia) é considerado ilusório e caso a vítima “morra”, ela apenas desmaiará por 1d6 horas. Todos os danos causados desaparecem em 3d6 rodadas, independentemente da ilusão ser mantida com pontos extras de magia.

Ilusões Avançadas requerem concentração absoluta do mago, não permitindo que o conjurador faça qualquer ação que exija mais do que andar lentamente.

Ilusão Avançada II

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz/Ar 5

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 40m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão Avançada I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma vaca ou de um carro.

Ilusão Avançada III

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz/Ar 6

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 60m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão Avançada I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma pequena casa.

Ilusão Avançada IV

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz/Ar 7

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 80m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão Avançada I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma casa grande, com dois andares.

Ilusão Avançada V

Ilusão (Padrão) [ação mental]

Criar/Controlar Luz/Ar 8

Componentes: V, G, M (pó de giz multicolorido)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 40m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão Avançada I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma fortaleza ou um castelo.

Ilusão Total I

Ilusão (Sombra) [ação mental]

Criar/Controlar Ar/Luz/Trevas 5

Componentes: V, G, F (uma varinha especialmente preparada)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Esta é a mais eficiente magia de ilusão conhecida, capaz de enganar completamente todos os sentidos (inclusive o tato) — porque é uma imagem sólida. Apenas em casos muito especiais são permitidos testes de vontade (INT) para perceber e desacreditar essa ilusão (como a imagem de uma pessoa morta, por exemplo), a critério do Mestre.

Qualquer objeto pode ser criado, respeitando os limites de tamanho de uma pessoa e de conhecimento do mago. Sentidos

especiais não fazem diferença e a única forma de perceber algo suspeito em relação a uma ilusão deste poder é por Detecção de Magia (ou semelhante) e nem mesmo isso garante que se trata mesmo de uma ilusão!

A Ilusão Total produz um efeito tão perfeito que pode até mesmo causar dano, mas será assim será um “dano ilusório”. Caso receba dano de uma ilusão, o personagem tem direito a um teste de fortitude (CON); se tiver sucesso, ele percebe que nada sofreu, o que lhe dá direito a um segundo teste de desacreditar (PER vs WILL do mago). Se falhar no primeiro teste, sofre dano normal (o dano da ilusão é sempre igual ao nível usado para criá-la, em d6). Uma criatura que tenha seus PVs reduzidos a zero por dano ilusório pode cair e ficar inconsciente durante algumas horas, mas não morrerá.

Ilusão Total II

Ilusão (Sombra) [ação mental]

Criar/Controlar Ar/Luz/Trevas 6

Componentes: V, G, F (uma varinha especialmente preparada)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 40m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão Total I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma vaca ou de um carro.

Ilusão Total III

Ilusão (Sombra) [ação mental]

Criar/Controlar Ar/Luz/Trevas 7

Componentes: V, G, F (uma varinha especialmente preparada)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 60m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão Total I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma pequena casa.

Ilusão Total IV

Ilusão (Sombra) [ação mental]

Criar/Controlar Ar/Luz/Trevas 8

Componentes: V, G, F (uma varinha especialmente preparada)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 80m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão Total I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma casa grande, com dois andares.

Ilusão Total V

Ilusão (Sombra) [ação mental]

Criar/Controlar Ar/Luz/Trevas 9

Componentes: V, G, F (uma varinha especialmente preparada)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m

Efeitos: cria uma ilusão

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (PER) desacredita

Resistência à Magia: sim

Funciona exatamente como Ilusão Total I, mas o tamanho da ilusão pode ser o de uma fortaleza ou um castelo.

Imagem Turva

Ilusão (Sensação)

Controlar Luz 4

Componentes: V, G, M (um pouco de pó de giz)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Lançada sobre uma criatura, esta magia torna sua imagem difícil de enxergar — ela não pode ser vista com nitidez, parecendo desfocada. Lutar com a criatura afetada será mais difícil: o atacante sofre um redutor de -1 (-5%) por nível do mago em sua jogada de ataque, até um redutor máximo de -5 (-25%).

Personagens com sentidos especiais não podem ser enganados pela Imagem Turva e atacam normalmente.

Imortalidade

Universal

Controlar/Entender Humanos 9

Componentes: V, G, XP

Tempo de Formulação: 1 semana

Alcance: toque

Alvo: o próprio mago

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este poderoso ritual, o mago se tornará imortal, sem a necessidade de sacrifícios temporários ou rituais de manutenção. A explicação dada pelos sábios é que o Mestre do Caminho dos Humanos compreende tão profundamente a sua própria essência que conseguiu ser deslocado da própria Roda dos Mundos.

Para finalizar o ritual, o feiticeiro precisa isolar-se completamente do mundo (a maioria dos magos escolhe escalar as mais altas montanhas de sua região sozinho e meditar em seu topo) e passar uma semana com preparativos, concentrando a própria essência do universo em seu corpo. No sétimo dia, o mago sacrifica



permanentemente uma parte de sua essência e finaliza os rituais, retornando à civilização.

Este ritual protege o mago contra doenças naturais e envelhecimento, mas ele ainda pode ser morto por causas não-naturais como ferimentos, venenos, golpes, rituais, doenças mágicas e outros.

Daemon: esse ritual custa 2 pontos de magia permanente.

d20: esse ritual custa 5000 XP.

Imunidade Demoníaca

Abjuração

Entender Arkanun 9

Componentes: V, G, M (um pouco de gordura de demônio)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mais poderoso ritual do Caminho de Arkanun, a Imunidade Demoníaca confere ao mago exatamente o que o nome sugere: total e completa imunidade a qualquer tipo de poder demoníaco.

Uma vez ativado o ritual, nenhum demônio da Roda dos Mundos pode tocar ou afetar diretamente o mago de maneira nenhuma, incluindo qualquer tipo de ritual, poder ou influência demoníaca, mesmo provenientes de seres de Arkanun, Infernun ou Tenebras.

Infecção

Necromancia

Criar Arkanun 4

Componentes: V, G, M (uma gota do sangue do mago)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura com ferimentos

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço só pode ser conjurado sobre uma ferida aberta (a vítima precisa ter perdido pelo menos 1 PV em um ataque). Infecção faz com que a ferida não cicatrize mais (o Mestre marca o golpe que originou aquela ferida e esses PVs subtraídos não podem mais ser curados normalmente).

Apenas magias de cura mística podem ser utilizadas, e mesmo assim, cada um deles curará apenas 1 PV por magia, até que todos os PVs do ferimento sejam curados. Somente então o ferimento será fechado, cancelando o ritual Infecção.

Inferno de Gelo

Evocação [frio]

Criar/Controlar Ar/Água 4

Componentes: V, G, M (um pouco de orvalho recolhido pela manhã)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 3m de raio

Duração: instantânea / 1 rodada / nível

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade / reflexos (AGI) anula

Resistência à Magia: sim e sim

A verdadeira origem desta magia é controversa. Alguns magos afirmam que seus primeiros usuários seriam bárbaros de uma tribo desconhecida, que se escondem nos pontos mais remotos das Montanhas Uivantes — mas histórias mais exageradas dizem que eles receberam esta magia de Beluhga, um dragão branco que supostamente vive ali.

Esta mágica permite ao usuário disparar pelas mãos uma pequena salva de pontas de gelo, afiadas como facas e gélidas como uma nevasca, sobre uma área de 3m de raio. As pessoas dentro da área de efeito sofrem 1d6 pontos de dano com direito a teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade para cada nível do mago, até um máximo de 15d6.

Como efeito extra, o alvo deve fazer um teste de reflexos (AGI): se falhar ficará congelado durante uma rodada por nível do mago, incapaz de atacar, esquivar ou usar magia.

Iniciação

Encantamento (Compulsão) [ação mental] [dependente do idioma]

Entender Spiritum 3

Componentes: V, G, M, FD (o símbolo sagrado do deus)

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é o ritual de iniciação a qual todos os paladinos e clérigos precisam passar para serem efetivamente considerados paladinos e clérigos. É mais uma festividade do que um ritual, sendo que para cada deus os versos, o desafio e a forma da iniciação são completamente diferentes.

Daemon: para personagens que recebam Pontos de Fé, esse ritual oficializa a posição do personagem dentro de sua religião dando direito a partir de então aos Pontos de Fé.

Insanidade

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender/Controlar Humanos 4

Componentes: V, G, M (o cérebro de uma pessoa insana e poções especiais), XP

Tempo de Formulação: 12 horas

Alcance: toque

Área: 100m de raio

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Com este ritual, o mago é capaz de encantar uma fonte de água

de tal forma que todos aqueles que beberem da água (a até 100 metros do local onde este ritual for realizado) fiquem insanos em 3d6 horas, com sua Sab, Int e Car (INT, CAR e PER) reduzidos em 2d6. Caso algum desses Atributos chegue a zero, a pessoa entra em estado catatônico, incapaz de realizar qualquer ação a não ser balbuciar ou proferir palavras desconexas. Para realizar este perigoso ritual, o feiticeiro deve preparar o cérebro de uma pessoa comprovadamente insana, misturando-o com poções especiais. Em seguida, coloca a massa resultante dentro do corpo de água escolhido (poço, fonte, cisterna...). Caso o mago queira desencantar este ritual, as pessoas afetadas pela água recuperarão sua sanidade em 2d6 dias.

A água mística perde seus efeitos se for levada para mais de 100m da fonte onde foi colocado o cérebro.

Daemon: este ritual consome 5 pontos de magia, que ficam armazenados na água durante o processo do ritual.

d20: esse ritual custa 500 XP.

Invisibilidade

Transmutação

Controlar Luz 4

Componentes: V, G, M (talco)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 1 criatura

Efeitos: torna a pessoa invisível

Duração: 10 minutos / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

É um dos rituais mais desejados pelos magos, pois não se trata de uma ilusão. O feiticeiro salpica talco sobre sua pele e roupas e desaparece em pleno ar. O mago é capaz de manter-se invisível no máximo por algumas horas, podendo prolongar esse período com gasto de energia extra, mas se for atacado (sofrer um ponto de dano) ou se fizer alguma ação mais complexa ou esforço físico (incluindo atacar), a ilusão é quebrada e o mago aparece.

Esta magia é baseada na distorção da luz ao redor do mago, tornando-o invisível. Por essa razão, água, chuva, poeira, tintas e outras formas de detecção primitivas funcionam como maneiras eficazes de se localizar um feiticeiro que esteja usando esse ritual.

Invisibilidade a Mortos-Vivos

Abjuração

Controlar Spiritum 4

Componentes: V, G, M (pó de prata e pó de ossos de zumbi)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Funciona da mesma maneira que o ritual de Invisibilidade, mas apenas para mortos-vivos, espíritos e outras criaturas com inteligência menor que 10. Os mortos-vivos ignoram a presença

do feiticeiro, agindo como se ele não estivesse presente. Porém, caso o mago ataque algum deles, a magia perderá o efeito.

Invisibilidade Avançada

Transmutação

Controlar Luz 5

Componentes: V, G, M (pó de prata)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Funciona basicamente da mesma forma que o ritual de Invisibilidade, com a diferença que o mago pode sofrer danos, conjurar magias, atacar ou realizar ações complexas e continuar invisível pela duração do ritual!

O que torna o feiticeiro invisível é a distorção da luz ao seu redor, portanto elementos como água, chuva, poeira, tintas e outras formas de detecção simples funcionam muito bem para achar um mago que esteja usando esse ritual.

Invisibilidade Mental

Encantamento (Feitiço) [ação mental]

Entender Humanos 5

Componentes: V, G, M (pó de ossos humanos)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Funciona da mesma maneira que a Invisibilidade, com a diferença que este ritual apaga o feiticeiro da mente das pessoas que o observam. Dessa forma, ele não deixa rastros, não pode ser detectado por água, chuva ou por outros meios mecânicos. O ritual faz com que o mago seja "esquecido" pelas vítimas.

A única desvantagem é que o ritual só funciona se as vítimas não estiverem procurando especificamente pelo mago. Se estiverem, para cada rodada que permanecerem procurando, os alvos podem fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) para voltar a enxergá-lo.

O feiticeiro é capaz de manter-se invisível no máximo por algumas horas, podendo prolongar esse período com pontos extras de magia, mas se for atacado (sofrer um ponto de dano) ou se fizer alguma ação mais complexa ou esforço físico (incluindo atacar), o efeito é quebrado e o mago aparece.

Invocação da Fênix

Conjuração (Invocação)

Criar Animais/Metamagia 7

Componentes: V, G, M (uma pena de fênix)

Tempo de Formulação: 2d6 rodadas

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura uma fênix

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia pode ser usada apenas por Personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade, incluindo paladinos. Através dela é possível invocar o lendário pássaro fênix, que leva algumas rodadas para atender ao chamado.

As aves fênix são criaturas muito inteligentes e nobres; elas não obedecem a ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Elas partirão pacificamente quando entenderem que sua ajuda não é mais necessária ou quando a causa deixar de ser nobre.

Um personagem só pode realizar esta magia outra vez após um ano e um dia.

Invocação do Elemental

Conjuração (Invocação)

Controlar/Entender Caminho Elemental 6

Componentes: V, G, F (ferramentas místicas adequadas)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: ver descrição

Efeitos: invoca um elemental

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O uso de círculos de proteção é extremamente recomendado.

Esta magia é muito semelhante à Criação de Elementais, uma vez que faz surgir um ser mágico feito de um único elemento. A grande diferença é que, em vez de apenas criar uma forma animada e não vivente, a magia invoca uma criatura viva de um outro plano. Essas criaturas são conhecidas como elementais.

Elementais são criaturas únicas (dois elementais nunca são iguais) assim como humanos. Portanto eles possuem suas próprias capacidades gostos e temores, dentro do que se imagina para um elemental.

Os elementais são seres inteligentes, eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade ou então matá-lo — o que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente sempre que ele chamar. É o caso de Slinn, o elemental do ar que acompanha Raven Blackmoon.

Cada Invocação de Elemental corresponde a uma magia diferente. Existem versões raras desta magia que permitem combinar dois Caminhos para invocar elementais diferentes, muito mais poderosos: elementais do magma, do vácuo, do relâmpago e outros.

Magias e efeitos que não afetam criaturas mágicas também não afetam elementais.

Daemon: os Atributos, Perícias e habilidades especiais de cada elemental ficam a cargo do Mestre, mas nunca são menores do que o Foco da magia (ex.: um elemental conjurado por um ritual de Foco 6 terá todos os seus Atributos em 6D). Elementais invocados também podem ter poderes extras por Foco elevados, dependendo do Foco original do invocador.

Invocar Demônios I

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Arkanun 2

Componentes: V, G, M (um círculo desenhado com carvão vegetal), F/FD (um braseiro de prata)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um imp

Duração: 3d6 x 10 minutos + 10 minutos / nível (ver descrição)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com estes rituais, o mago pode conjurar, através de um pequeno círculo desenhado de carvão, um demônios, que o servirão pela duração do ritual. Neste período, o mago pode pedir a ele que realize alguma missão como, por exemplo, lutar, vigiar um prisioneiro ou auxiliar um ritual.

Os demônios são convocados através do Pacto Necromântico de Florença e, caso o mago tente fazer algum mal a eles, as criaturas poderão sair do controle do mago e atacá-lo (caso o feiticeiro pretenda usá-los como sacrifício, por exemplo). Fora isso, estão sob total controle do mago.

Quando são destruídos ou quando o tempo acaba, os demônios são mandados de volta para Arkanun, intactos. A descrição dos demônios pode variar enormemente, mas sempre se assemelhando a um pequeno gárgula ou demônio tradicional.

Daemon: Focos maiores conjuram respectivamente 2, 4 e 8imps.

Invocar Demônios II

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Arkanun 3

Componentes: V, G, M (pentagrama desenhado em sangue)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um sernez

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Daemon: Rituais que utilizem Focos maiores podem conjurar respectivamente 2, 4 e 8 sernezs.

Invocar Demônios III

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Arkanun 4

Componentes: V, G, M (pentagrama desenhado em sangue)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um bergahazza

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Daemon: Focus maiores podem conjurar respectivamente 2, 4 e 8 bergahazzas.

Invocar Demônios IV

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Arkanun 5

Componentes: V, G, M (pentagrama desenhado em sangue)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um daemon

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Daemon: Focus maiores podem conjurar respectivamente 2, 4 e 8 daemons.

Invocar Demônios V

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Arkanun 6

Componentes: V, G, M (pentagrama desenhado em sangue)

Tempo de Formulação: 30 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um general

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Daemon: Rituais que utilizem Focus maiores podem conjurar respectivamente 2, 4 e 8 generais.

Invocar Demônios VI

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Arkanun 7

Componentes: V, G, M (pentagrama desenhado em sangue)

Tempo de Formulação: 45 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura uma besta de Halzazee

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Daemon: Focus maiores conjuram respectivamente 2, 4 e 8 bestas de Halzazee

Invocar Demônios VII

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Arkanun 8

Componentes: V, G, M (pentagrama desenhado em sangue)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um lamazuus

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Daemon: Focus maiores conjuram respectivamente 2 e 4 lamazuus



Invocar Jakharte

Conjuração (Invocação)

Criar/Entender Arkanun 8

Componentes: V, G, F (uma pequena maquete de um labirinto, feito de bronze)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura Jakharte

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

É muito recomendado o uso de círculo de proteção vs. demônios de Infemum quando conjurar este ritual.

Este ritual permite ao mago convocar uma forma do demônio Jakharte para conversar. O demônio dos labirintos poderá aparecer para ver o que o mago deseja, mas ficará extremamente irritado se os motivos foram fúteis. Nesse caso, poderá aprisionar para sempre em seu labirinto o mago e quem mais estiver na sala. Jakharte conversará com o mago por algumas rodadas, tendo de retornar ao labirinto após isso.

Invocar Kaelthorn

Conjuração (Invocação)

Criar/Entender Spiritum 8

Componentes: V, G, F (uma pequena balança enferrujada, com uma moeda em um prato e sangue no outro)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura Kaelthorn

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

É extremamente recomendado o uso de círculo de proteção versus demônios de Infernum

Este ritual permite ao mago convocar uma forma do demônio Kaelthorn para conversar. O demônio vendedor de almas poderá aparecer para ver o que o mago deseja, poderá negociar poder, riqueza, rituais ou outros favores em troca de almas, sacrifícios e outros bens, mas se os motivos forem fúteis ou a proposta for muito pequena, o demônio ficará irado. Nesse caso, poderá conjurar uma pequena horda de sernezes para destruir o mago e quem mais estiver com ele.

Kaelthorn conversará com o mago por algumas rodadas, independente da proposta ser boa ou ruim, tendo de retornar ao seu castelo de espíritos após algum tempo.

Invocar Revella

Conjuração (Invocação)

Criar/Entender Spiritum 7

Componentes: V, G, F (um pequeno braseiro com ervas especiais, que criam uma bruma mística azulada)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura Revella

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

É extremamente recomendado o uso de círculo de proteção versus demônios de Infernum

Este ritual permite ao mago convocar uma forma da entidade demoníaca Revella para conversar. A criatura das brumas poderá aparecer para ver o que o mago deseja, mas ficará extremamente irritada se os motivos forem fúteis. Nesse caso, poderá aprisionar o mago para sempre em loucura ou apagar a sua mente e de qualquer pessoa que estiver acompanhando o feiticeiro.

Revella conversará com o mago por algumas rodadas, tendo de retornar às brumas após isso.

Invocar Saraphmael

Conjuração (Invocação)

Criar/Entender Spiritum 8

Componentes: V, G, F (uma pequena balança com um pouco de sangue em um prato e uma pedra preciosa no outro)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura Saraphmael

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

É extremamente recomendado o uso de círculo de proteção versus anjos de Paradísia.

Este ritual permite ao mago convocar uma forma do arcanjo Saraphmael para conversar. O anjo mercador de almas escutará com atenção à proposta que o mago lhe fizer, mas ficará furioso se as razões da invocação forem tolas ou a oferta muito baixa. Nesse

caso, poderá destruir o mago e quem mais estiver em sua companhia. Independente do pacto ser aceito ou não, Saraphmael conversará com o mago por algumas rodadas, retornando à sua torre após esse tempo.

Invulnerabilidade a Cortes

Abjuração

Controlar Terra/Metamagia/Humanos 5

Componentes: V, G, F/FD (um amuleto da sorte, feito com uma gema de rubi)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual torna o feiticeiro imune a golpes de qualquer tipo de arma cortante ou perfurante. Espadas, lanças, machados, setas e flechas simplesmente não causam qualquer tipo de dano ao personagem enquanto ele estiver sob o efeito deste ritual. Considere que ele possui 101 pontos extras para resistir apenas a cortes, perfurações.

Este ritual não protege o mago de socos, pancadas, quedas, gases, luzes, sons, venenos, ácidos ou qualquer outro tipo de ataque, sendo imune apenas às lâminas de metal. O efeito visual desta magia são fagulhas que se soltam da pele do personagem toda vez que ele é atingido por armas cortantes ou perfurantes.

Isqueiro

Evocação [fogo]

Criar Fogo 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Efeitos: cria uma pequena chama

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é o primeiro truque que qualquer mago conhecedor do Fogo aprende. O mago estala os dedos três vezes e uma chama semelhante ao de um isqueiro aparece em seus dedos. A chama pode ser usada para acender um cigarro ou mesmo ser arremessada a uma distância de até 5m. Se for usada dessa maneira, a chama causa até 1d6 pontos de dano em uma pessoa ou pode atear fogo em materiais inflamáveis.

Kronenbier

Transmutação

Controlar Água/Plantas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 líquido

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço simples permite camuflar o odor e o gosto de álcool em uma bebida. Pode ser realizado de duas maneiras. A primeira é acrescentando o gosto e o cheiro de álcool em uma bebida não-alcoólica, por exemplo, melhorando o gosto de um drinque ou para enganar alguém (o mago bebe água ou suco, mas o cheiro e o gosto serão de uma bebida alcoólica).

A segunda maneira é camuflar o álcool para que ele NÃO apareça. Desse modo, é possível embebedar uma pessoa sem ela saber, fazendo com que vinho ou cerveja pareçam suco ou mesmo água.

Kudzu

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 9

Componentes: V, G, M (algumas sementes)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: 0m

Área: 100m de raio

Duração: 2 horas / nível + 2 horas para desaparecer

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um dos mais devastadores efeitos do caminho das Plantas, o Kudzu cria literalmente uma selva em alguns minutos. O mago abre os braços e grita as palavras do encantamento, enquanto plantas, cipós, folhagens e árvores brotam de todos os lugares possíveis e imaginários, transformando os 100m ao redor do feiticeiro em uma verdadeira floresta tropical.

A floresta permanece ativa durante duas horas por nível do mago. Após o término da duração do ritual, a floresta vai lentamente diminuindo, perdurando por mais duas horas até que todo o material vegetal tenha morrido e se dissolvido.

Lágrimas de Hyninn

Abjuração

Entender Metamagia 4

Componentes: V, G, M (determinadas runas que devem ser desenhadas no aposento)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: 0m

Alvo: 1 aposento ou sala

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Os clérigos de Khalmir afirmam que esta magia foi criada para combater o crime. Por outro lado, sacerdotes da ordem de Hyninn juram que na verdade ela existe para testar as habilidades dos ladrões. Sua verdadeira origem, contudo, ninguém sabe.

Esta mágica pode ser lançada apenas sobre aposentos. Uma vez realizada, qualquer ladrão em seu interior terá suas habilidades reduzidas: todos os testes envolvendo crimes ou suas especi-

alizações sofrem um redutor de -3 (-15%), tornando muito difícil um teste bem sucedido. Só os ladrões mais habilidosos conseguem trabalhar nessas condições!

Para ativar a magia, o feiticeiro ou clérigo desenha a runa de Hyninn em algum local do aposento. Este desenho pode estar presente de qualquer modo, seja um entalhe, um risco feito com giz, um desenho riscado na poeira ou qualquer outro. Uma vez ativada a magia permanece até que o desenho seja apagado ou destruído de alguma forma. Esta magia está ativa em vários castelos e palácios importantes de Arton.

O único problema deste ritual é que afirmam que o próprio deus Hyninn é capaz de enxergar dentro de qualquer aposento que contenha sua runa, ativada por este ritual, por mais protegido que ele estiver. Isto seria considerado um absurdo, se por algum motivo estranho o mago não precisasse armazenar pontos de magia neste ritual. Todos os rituais precisam de algum tipo de "combustível" para funcionar. Se as Lágrimas de Hyninn não vêm dos pontos de magia, da onde vem este poder?

Lama

Transmutação

Controlar Terra/Água 2

Componentes: V, G, M (uma pedra)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 5m de raio

Duração: 1 minuto / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço faz com que a terra se torne lama, afundando tudo que estiver sobre ela em 2cm para cada nível que o mago possua, dentro de uma área de 5m de raio. Carroças, cavalos e até mesmo pessoas ficarão presas na lama, que voltará a endurecer ao final do ritual.

Daemon: A terra prende o que estiver atolado com Força igual a 2 por nível do mago, até o máximo de FR 20 (um mago de 6º nível faz com que o atoleiro segure as vítimas com FR 12 e assim por diante...) Para sair, a vítima faz um teste de FR vs. FR do atoleiro.

d20: para sair do atoleiro, a vítima precisa fazer um teste de força contra CD 10+2 por nível do mago (até um máximo de CD 30).

Lança Infalível de Talude

Evocação [energia]

Criar/Controlar Luz/Fogo 1

Componentes: V, G, M (um pouco de sílica)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura por lança

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia simples permite criar uma lança luminosa que surge ao lado do mago e é imediatamente disparada, explodindo ao atingir o objetivo. Essa lança sempre acerta o alvo (não é necessá-

rio nenhum teste), causa 2 pontos de dano e ignora totalmente qualquer tipo de CA (IP).

Em níveis mais elevados, o mago pode criar mais lanças (2 lanças no 3º nível, 3 lanças no 5º nível, 4 lanças no 7º nível e 5 lanças acima do 9º nível). As lanças podem ser dirigidas contra alvos diferentes.

Leitura de Lábios

Adivinhação [dependente do idioma]

Entender Ar/Luz 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa que esteja falando

Duração: Concentração

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta é uma magia muito simples, mas que pode ser preciosa. Ela permite ouvir perfeitamente as palavras de qualquer criatura que esteja em seu campo de visão. Além de sua utilidade óbvia em espionagem, Leitura de Lábios será bem útil para o mago que deseja conhecer as magias de seus inimigos — pois permite ouvir com perfeição as palavras mágicas que eles murmuram.

Leitura de Lábios pode ser combinada com Sentidos Especiais (seja a magia ou a Aprimoramento de mesmo nome) para enxergar ainda mais longe, desde que o alvo esteja dentro do alcance padrão.

Leitura de Mentes

Adivinhação [ação mental] [dependente do idioma]

Entender/Controlar Humanos 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Colocando as mãos sobre a cabeça de uma vítima, o mago pode tentar “arrancar” informações de sua mente. O processo é doloroso e demorado (a vítima precisa ser mantida imobilizada durante o ritual).

O mago pode tentar arrancar uma informação por rodada e testa vontade contra CD 20 (5d6 contra WILL da vítima). Caso vença, conseguirá a informação desejada. Se perder, conseguirá uma informação falsa (se a vítima tiver algum tipo de treinamento contra magias de manipulação mental), negação ou outra informação que a vítima esteja pensando (o Mestre faz o teste em segredo).

Lembrança

Adivinhação

Entender Humanos 2

Componentes: V, G, F (um cordão amarrado no dedo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: lembra algum fato importante

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia foi criada por um feiticeiro elfo muito velho que já estava ficando caduco e precisava desesperadamente lembrar-se de onde havia colocado os diversos pergaminhos, poções e ingredientes em seu vasto laboratório.

Uma vez conjurada, o personagem é capaz de lembrar-se perfeitamente de um fato do passado, desde que ele tenha essa memória (não pode ser usado para casos em que a memória do personagem tenha sido afetada por alguma magia). Note que este ritual só afeta as lembranças ativas do feiticeiro.

Por exemplo: com o ritual, o mago pode lembrar-se de onde guardou as chaves de seu cofre, mas se as chaves foram roubadas de seu bolso sem que ele percebesse, o feitiço NÃO fará com que ele saiba disso e localize as chaves.

Lembranças permite ao mago lembrar-se do rosto de pessoas que estavam em uma sala, de números, códigos ou ingredientes que tenha lido em algum lugar, de detalhes específicos de uma cena etc.

Lembrete

Transmutação

Entender Spiritum 1

Componentes: V, G, M (um pedaço de pergaminho)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 semana / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para realizar este ritual simples, o mago precisa escrever o lembrete que deseja em um pergaminho, conjurar seu espírito-guardião e queimar o pergaminho enquanto recita a data em que o lembrete deverá ser comunicado a ele (sem exceder uma semana por nível). Por exemplo: “Aniversário de Gandalf” ou “Fechamento do Portal para Arcádia”.

Na hora e data especificada, o mago será avisado pelos espíritos de seu lembrete, exatamente como escreveu (até um máximo de 25 palavras). A única maneira do mago não receber sua mensagem é se algo grave acontecer ao seu espírito guia ou se o mago estiver em um local inacessível a espíritos e, nesse caso, não receber a mensagem pode ser o menor dos problemas do feiticeiro.

Leque Cromático de Mandrágora

Ilusão (Sensação)

Criar/Controlar Luz 2

Componentes: V, G, M (um frasco com diversas tintas misturadas)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Alvo: todos os oponentes em um raio de 30m

Duração: Des (AGI) rodadas (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual chinês foi desenvolvido pelos magos mandarins muitas gerações antes do Nazareno, como uma forma de arte e demonstração de poder. Este ritual cria na frente do mago uma cortina cintilante com cores muito fortes, que acompanharão seus movimentos formando uma imagem residual de luzes, que acompanham o movimento do mago durante a duração do ritual.

O mago deve executar um kati (demonstração de combate de kung-fu) durante o efeito do ritual, que pode estender-se por até Des (AGI) rodadas.

O efeito original era puramente ornamental, mas os combatentes de kung fu descobriram que ao usar este feitiço durante um kati, seus oponentes tinham dificuldades em acertá-los (considere que a imagem residual confunde os atacantes, causando uma penalidade de -2 (-10%) em qualquer jogada de ataque contra o mago que esteja executando este ritual).

Se o mago precisar parar o kati durante o ritual por algum motivo, o feitiço será cancelado.

Leque Cromático (versão militar)

Ilusão (Sensação)

Criar/Controlar Luz 5

Componentes: V, G, M

(um frasco com diversas tintas misturadas)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Área: 3m de raio

Duração: Dês (AGI) rodadas (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Também desenvolvido pelos magos chineses, muitos anos antes de Cristo, este ritual funcionava tanto como uma demonstração artística como ostentação de poder, até ser “descoberto” como forma de combate.

Uma cortina cintilante com cores fortíssima aparece na frente do mago, que cegará qualquer alvo que esteja dentro de um raio de 3 metros. Um kati (demonstração de kung-fu) deve ser executado pelo mago durante o efeito do ritual, que estende-se por AGI rodadas (este ritual pode ser executado durante uma luta, pois o kati é uma espécie de combate físico contra múltiplos oponentes).

Cada um dos alvos pode fazer um teste de vontade (WILL) cada vez que olhar para o mago, para escapar do efeito deste ritual. Caso falhe, ficará cego por 1 rodada por nível do mago. Uma das formas de se evitar este efeito é lutar às cegas contra o mandarim. Se, por qualquer motivo, a execução do kati for interrompida durante o ritual, o feitiço será cancelado.

Levitação

Transmutação

Controlar Ar 2

Componentes: V, G, M (uma pena de pombo)



Tempo de Formulação: 1 Ação

Alcance: Toque

Alvo: uma criatura ou objeto

Duração: uma cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Com a força dos mantras, o feiticeiro é capaz de levitar objetos ou pessoas através da concentração. O peso do objeto levitado depende do nível do mago (máximo de 25kg por nível).

Uma vez levitado, o mago pode deslocar o objeto com velocidade semelhante ao caminhar, em qualquer direção que deseje (inclusive para cima e para baixo).

Licantropo

Transmutação

Criar Spiritum/Humanos/Animais 6

Componentes: V, G, F/FD (um crucifixo de prata)

Tempo de Formulação: 1 semana

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 pessoa aleatoriamente escolhida

Duração: 1 mês / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual macabro foi criado pela Irmandade de Tenebras para causar o pânico em vilas ou cidades durante a Idade Média, mas seu uso foi tão bem sucedido que ele atravessou os séculos, podendo ser encontrado até nos dias de hoje.

O feiticeiro precisa de sete dias para conjurar o ritual, que deve ser iniciado na lua minguante. Quando terminar, uma pessoa aleatória será infectada com licantropia temporariamente.

Para determinar quem é a pessoa, considere apenas as 100 pessoas mais próximas do feiticeiro (incluindo ele mesmo, que será o 00) e jogue 1d100. O resultado indicará exatamente quem foi infectado.

A pessoa que for infectada se transformará em um lobisomem nas próximas noites de lua cheia, pela duração do ritual. A única maneira de curar a pessoa é matando o feiticeiro que conjurou o encantamento ou esperando o tempo do ritual passar.

Daemon: o mago armazena dois pontos de magia em sua vítima, pela duração do ritual, podendo retirá-los quando desejar, apesar disso cancelar os efeitos do feitiço.

Ligação Arcana

Adivinhação

Entender Metamagia 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz uma ligação mística entre o mago e um objeto escolhido por ele, durante um curto período de tempo.

Esta conexão pode ser utilizada para marcar um objeto ou criatura, para encontrar posteriormente um objeto; em qualquer local do mesmo plano de existência (a ligação é rompida se o objeto for levado para outro plano), ou para enviar avisos ou notas. É muito usado em armas mágicas, livros, veículos ou objetos importantes que não devem ser perdidos.

Daemon: o ritual pode ser estendido se um ponto de magia ficar armazenado na ligação

Ligações Negras

Necromancia

Entender/Controlar Trevas/Humanos/Spiritum 6

Componentes: V, G, M (uma poção feita de ingredientes raros)

Tempo de Formulação: 1 fase lunar

Alcance: toque

Alvo: 1 cadáver morto há menos de 2 semanas

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

É um dos muitos métodos de se criar um zumbi. Um líquido especial precisa ser derramado sobre um corpo morto ou sobre o túmulo em que o corpo está (a receita para se preparar o líquido está descrita no ritual e demora uma fase lunar inteira para ficar pronta).

O corpo é deixado sozinho e o mago deve retornar uma vez a cada começo de noite, durante sete noites. Ao final desse tempo, o corpo se ergue para servir ao mago.

Um zumbi criado por este método continua a apodrecer normalmente, decompondo-se em pouco mais de um ano de existência. Cada poção consome cerca de 25 peças de ouro (250 florins) em material e é suficiente para criar 1d3 zumbis.

Daemon: o mago transfere para o corpo os 7 pontos de magia necessários à taxa de um por noite, que ficam armazenados no zumbi. O feiticeiro receberá de volta seus pontos de magia à razão de um ponto a cada três dias. A principal vantagem deste ritual é que o zumbi criado não permanece com pontos de magia armazenados em seu corpo, como a maioria dos mortos-vivos criados através de rituais.

Limpeza

Transmutação

Controlar Terra 2

Componentes: V, G, F (um espanador)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: elimina toda a sujeira do corpo do mago

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual maravilhoso permite a um aventureiro limpar toda a sujeira (seja ela terra, lama, poeira, sangue ou outros) que esteja em seu corpo como se nunca tivesse existido. Mesmo as piores manchas de terra ou lama saem como em um passe de mágica enquanto o feiticeiro espana o pó para fora das roupas ou armaduras do alvo.

Língua de Serpente

Transmutação

Controlar Animais/Humanos 3

Componentes: V, G, M (veneno de cobra)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma língua serpente

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual pode ser feito por qualquer mago maligno e é impressionante de ser observado. O mago ingere algumas gotas do veneno da mamba negra (uma espécie de cobra africana muito venenosa) ou de outra serpente venenosa que o mago tenha pesquisado para o ritual e em uma rodada, sua língua se transforma em uma serpente do mesmo tipo, com até 2m de comprimento que pode ser usada para atacar os oponentes como um ataque extra por rodada.

Enquanto durar o ritual o mago é incapaz de falar.

Daemon: a língua ataca com 60/0 e causa 1d3+3d6 pontos de veneno por ataque – a vítima pode fazer um teste de CON para reduzir o dano do veneno à metade. A língua-serpente possui 12PVs e IP 1 e se for destruída, o mago recebe 1d3 pontos de dano e o efeito é quebrado.

d20: a língua ataca com os valores de combate desarmado do mago, causando 1d3+3d6 pontos de dano por veneno. A cada acerto, o alvo pode fazer um teste de fortitude para reduzir o dano do veneno à metade. A língua serpente tem 12 PV e BA +2 (considere sua CA como 2 a mais que a do mago) e se for destruída causa 1d3 pontos de dano ao mago e o efeito mágico é encerrado.

Lobo Aleijado

Necromancia

Criar Animais/Humanos 3

Componentes: V, G, M (um pedaço de osso do animal correspondente)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: 1 criatura que tenha ossos

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) parcial

Resistência à Magia: não

Para a realização deste ritual, o mago estala seus dedos e quebra o pedaço de osso em sua mão. Nesse instante, a vítima faz um teste de fortitude (CON vs. 10+nível do mago) ou tem sua membro (pata, perna, ou braço) quebrada com um audível estalo. O membro afetado deve ser sorteado aleatoriamente entre todos os que a vítima tiver.

Mesmo que o teste seja um sucesso, a vítima sofre 1d6+3 pontos de dano devido à dor no local sorteado. Caso falhe no Teste, além da fratura exposta, a vítima recebe 2d6 pontos de dano adicionais. Uma fratura como essa demora cerca de um a dois meses para ser curada normalmente.

Localização Precisa do Ser

Adivinhação

Entender Metamagia 8

Componentes: V, G, F/FD (um objeto pessoal da vítima e um mapa)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Este ritual foi desenvolvido pelos ciganos nos primeiros séculos depois de Cristo e permite localizar com grande precisão uma determinada pessoa. Para isso, o mago desliza seu dedo sobre o mapa, enquanto segura o objeto pessoal da vítima na outra mão (pode ser uma unha, um fio de cabelo etc.).

Quando o mago passar o dedo sobre a exata localização da vítima, ele sentirá a sua presença. Este ritual é tão preciso quanto for a escala do mapa utilizado e funciona em qualquer tipo de mapa, desde que a vítima esteja no mesmo plano que o feiticeiro.

Localizar a Presa

Adivinhação

Entender Animais 2

Componentes: V, G, F (uma ponta de flecha)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 1Km

Efeitos: aponta na direção em que está um determinado animal

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia simples faz com que o mago saiba a exata localização de um determinado animal que esteja procurando. Ele simplesmente coloca a flecha na palma da mão, recita as palavras mágicas e a seta mostrará a direção a seguir. Conforme o mago for se movimentando (ou se o animal se movimentar), a flecha irá mover-se em sua mão, indicando a nova posição da criatura.

Caso o mago não esteja procurando por um animal específico, mas por uma espécie, a flecha apontará a criatura (do tipo escolhido) que estiver mais próxima do mago. Apenas criaturas naturais podem ser localizadas através deste ritual.

Localizar a Presa Mística

Adivinhação

Entender Animais/Metamagia 2

Componentes: V, G, F (uma ponta de flecha)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 1Km

Efeitos: aponta na direção em que está um determinado animal

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia é uma versão aperfeiçoada de Localizar a Presa, mas é capaz de localizar também animais mitológicos, monstros ou entidades que estejam a até 1km de onde o mago estiver. O procedimento é o mesmo: coloca-se a flecha na palma da mão, as palavras mágicas são recitadas e a seta mostrará a direção a seguir. Conforme a movimentação do mago (ou do animal), a flecha indicará a nova posição da criatura, movendo-se na mão do feiticeiro.

Localizar Cadáveres

Adivinhação

Entender Spiritum 4

Componentes: V, G, F/FD (o nome verdadeiro da pessoa)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 cadáver

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Dizem que este ritual foi desenvolvido por Thyatis para seus clérigos, mas que se tornou rapidamente conhecido nos outros reinos, principalmente nos locais onde havia muitas guerras. Esta magia faz com que o feiticeiro conheça a localização precisa de um cadáver, desde que conheça seu verdadeiro nome.

O mago recita os versos do ritual enquanto pronuncia o nome da pessoa que deseja encontrar e adquire o conhecimento do local onde o cadáver estará. Este ritual funciona não importando o tempo que a pessoa esteja morta (por isso foi utilizado muitas vezes para localizar tumbas e mausoléus antigos).

Quanto mais próximo o mago estiver do local, maior a precisão da resposta. Se ele estiver distante, a resposta pode ser “três dias de viagem para o norte”, mas se estiver próximo, o resultado pode ser “Debaixo da terceira árvore” ou “Vinte passos para o oeste”.

Se o alvo escolhido estiver em outra dimensão, tiver sido destruído (desintegrado, mutilado ou queimado), ou ainda viva (seja porque ainda não morreu ou porque foi ressuscitada), o ritual não funcionará.

Loucura de Atavus

Encantamento (Feitiço) [ação mental]

Entender Humanos/Arkanun 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 hora

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta magia pode ser lançada apenas por magos ou clérigos loucos (ou seja, que possuam o Aprimoramento Negativo Insano). O alvo deve fazer um teste de vontade (WILL): se falhar, também ficará insano durante uma hora — ou menos, se a magia for cancelada. Isso impede a vítima de fazer ações coerentes ou de agir em conjunto, mas não impede de fazer magias.

Luar

Evocação [luz]

Criar Luz 2

Componentes: V, G, F/FD (uma pedra de jade)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 5m de raio

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço simula a luz de uma lua cheia sobre o mago, em uma área de 5m de raio por nível do feiticeiro. A luz do luar é uma luminosidade azulada que praticamente anula todas as outras cores dentro da área de efeito. Criaturas sensíveis a luz recebem 1d2 pontos de dano por rodada enquanto estiverem sob a luz do luar conjurado pelo mago. Esta magia só pode ser conjurada à noite e em ambientes abertos.

Luz de Tochas

Evocação [luz]

Criar Luz 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual permite ao mago criar em um objeto, pessoa ou área uma fraca luminosidade, equivalente à chama de uma tocha, suficiente para ler ou para iluminar um caminho.

Caso seja colocada nos olhos de uma pessoa e ela falhe o teste de fortitude (CON), ela ficará cega pela duração do ritual.

Machado

Conjuração (Criação)

Criar Terra 3

Componentes: V, G, F/FD (um pequeno amuleto na forma de machado e uma capa ou sobretudo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria um machado

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido pelos feiticeiros da Ordem Luft, este ritual cria um machado viking ornamentado de dentro de uma capa ou sobretudo (sem este feitiço, o machado não consegue se materializar no plano físico).

O machado bárbaro causa 2d6 pontos de dano, mas o feiticeiro/guerreiro precisa acertar o ataque como uma jogada normal (perícia Machados).

Madeira para Bronze

Transmutação

Controlar Plantas/Terra 6

Componentes: V, G, M (um pedaço de bronze)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto de madeira ou uma árvore

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago transformar grandes quantidades de madeira (uma árvore frondosa, por exemplo) em bronze sólido. O feiticeiro consegue transformar até 20kg de madeira em bronze por nível. Após a duração, o objeto reverte à sua forma natural sem danos permanentes.

Dizem que existe uma versão desenvolvida por um mago insano capaz de transformar as ents (o povo-árvore) em monstros metálicos terríveis através de uma versão modificada (e ainda mais poderosa) deste ritual.

Daemon: Caso o feiticeiro deseje manter a transformação por mais tempo, um ponto de magia fica armazenado na madeira durante um ano e um dia. Ao término desse período, o ponto de magia retorna ao mago e o objeto ou árvore fica permanentemente transformada em bronze. O mago pode reverter o processo retirando o ponto de magia da árvore antes de um ano se passar.

MaelStorm

Conjuração (Criação)

Criar/Controlar Ar 8

Componentes: V, G, F/FD (um cajado feito de carvalho)

Tempo de Formulação: 7 rodadas

Alcance: 1km

Área: 800m de raio

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido como a “menina dos olhos” da Escola de Luft, este ritual permite ao mago conjurar uma tempestade de ventos, chuvas, granizo ou neve, de acordo com a versão utilizada, com força suficiente para arremessar pessoas ou mesmo virar carros e destruir telhados.

A conjuração da tempestade demora sete rodadas e em cada rodada os ventos se tornam mais e mais fortes, as nuvens se fecham nos céus e raios começam a aparecer.

Daemon: considere que o vento possui FR 8D. Caso o personagem possua Criar Luz 6 ou mais, ele pode conjurar um raio elétrico dos céus a cada dez minutos, capaz de atingir qualquer alvo dentro do raio de 1km, causando 6d6 pontos de dano. A vítima pode fazer um teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Magia Perdida

Universal

Entender Humano/Metamagia 6

Componentes: V, G, M (uma tatuagem especialmente preparada), XP

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Alvo: 1 mago desacordado

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O objetivo desta magia é apagar da mente de um mago as palavras, gestos e fetiches necessários para realizar uma magia específica. Ela costuma ser utilizada como prevenção (para “tirar de circulação” algumas magias menos recomendáveis) ou punição, para remover magias perigosas das mentes de magos criminosos ou encenqueiros — uma prática comum na Academia Arcana e em tribunais de todo o reinado e também no Arkanun Arcanorum. Além de perder para sempre o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de reaprendê-la (salvo se reverter este efeito).

Magia Perdida pode ser aplicada apenas sobre vítimas inconscientes (estar acordado torna qualquer um imune). Para realizar o procedimento, é preciso que o mago saiba exatamente qual magia pretende apagar da mente da vítima — e ele próprio também deve conhecer essa magia. Uma tatuagem deve ser feita sobre a pele da vítima, para selar o ritual.

É possível reverter este ritual, mas geralmente através de complexos rituais de desencantamento e Metamagia ou com efeitos muito poderosos como Desejo ou Milagre.

Daemon: um ponto de magia fica armazenado na vítima durante um ano e um dia.

d20: essa magia custa 400 XP.



Mágica Silenciosa de Talude

Transmutação [sônico]

Controlar Ar 4

Componentes: V, G, F/FD (um pequeno sino)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Área: 1m de raio por nível

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: reflexos (AGI) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual cria um campo circular de raio 1m por nível do mago ao redor do alvo escolhido, onde nenhum tipo de som pode ser proferido ou escutado.

Nenhum ritual que necessite de versos de ativação pode ser executado dentro dessa região. Por outro lado, ataques sonoros ou parecidos não podem ser executados nessa área de efeito.

O alvo da magia pode ser uma criatura. Nesse caso, ela faz um teste de reflexos (AGI) para ver se conseguiu escapar do efeito. Se conseguiu, o centro do ritual permanece o ponto onde ela estava originalmente. Se não conseguiu, o centro da magia será a própria criatura e se moverá junto com ela pela duração do ritual.

Maldição de Allihanna

Necromancia

Entender Plantas 4

Componentes: V, G, M (um galho de árvore)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa que esteja fazendo mal à natureza

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta maldição foi criada pelos druidas da deusa Allihanna e pode ser utilizada contra qualquer pessoa que tenha causado mal à natureza. Uma vez lançada, a vítima passa a carregar uma aura que assusta, irrita, afasta e amedronta qualquer criatura da natureza (incluindo druidas, rangers e outros Personagens ligados à floresta).

Todos os animais são afetados por esta maldição, tornando-se agressivos contra a vítima. Além disso, a própria floresta parece atrapalhar os planos do amaldiçoado: cipós mudam de posição para atrasar seu passo, fogueiras não acendem porque os galhos recusam-se a queimar, frutas apodrecem, galhos se quebram fazendo barulho quando a vítima quer andar em silêncio e assim por diante...

A maldição permanece enquanto o feiticeiro manter a energia mística (2 pontos de magia armazenados na vítima), mas em alguns casos o dano causado pelo alvo à natureza é tão grande que a própria Allihanna concede esta maldição, sem nenhum custo a seus sacerdotes.

Maldição de Circe

Transmutação

Criar/Controlar Humanos/Animais 6

Componentes: V, G, M (uma taça de vinho)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Alvo: 1 pessoa

Duração: permanente (D caso a duração não passe de 1 ano e 1 dia)

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Esta maldição foi desenvolvida pela feiticeira grega chamada Circe e transforma uma pessoa em um porco. A pessoa precisa beber pelo menos um gole da taça de vinho para o ritual fazer efeito. O único contratempo é que a pessoa precisa beber o vinho de livre e espontânea vontade, não podendo ser forçada a tal.

A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON vs. WILL+nível do mago que realizou o ritual). Caso a pessoa permaneça na forma de suíno por um ano e um dia, será transformado permanentemente, sendo impossível sua reversão à forma humana.

Daemon: A pessoa armazena 3 pontos de magia enquanto estiver na forma de porco. O mago que realizou a maldição pode reverter o ritual quando quiser, bastando remover os pontos de magia armazenados.

Maldição de Nimb

Encantamento (Compulsão)

Criar/Entender Metamagia 4

Componentes: V, G, FD (o símbolo de Nimb)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta maldição é rogada geralmente por clérigos do deus Nimb, mas foi aprendida por outros feiticeiros e clérigos de outros deuses também, por sua eficiência.

Uma vez rogada, a vítima passa a ser assolada por um azar incrível, seja no jogo, no amor, nos negócios, no clima etc. Pelas próximas horas, tudo o que o alvo fizer ou quiser fazer será tomada por uma maré de azar. A cada acontecimento importante, o Mestre deve fazer um teste de CAR da vítima para decidir o azar.

O ritual dura cerca de uma ou duas horas por nível ou um acontecimento a cada dois níveis do feiticeiro que conjurou o ritual, ou que acontecer primeiro. Este ritual não afeta Personagens com CAR igual ou maior que 16.

Maldição de Pedraak

Necromancia

Entender/Controlar Humanos 7

Componentes: V, G, M (um talismã especialmente preparado)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 10Km

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual causa alucinações horríveis e pesadelos na vítima, que pioram a cada noite, culminando com a morte da pessoa. O ritual consome um talismã especialmente preparado também é necessário para este ritual fazer efeito.

O talismã deve ser passado para a vítima sem que ela perceba, mas uma vez entregue, mesmo que destruído pela vítima, a maldição não será interrompida. O mago deve sempre permanecer a menos de 10km da vítima ou o ritual é quebrado.

A vítima perde 1 PV por noite (além de não recuperar nenhum PV ou Ponto Heróico) e 1d3 pontos de INT e CAR, até a morte por fraqueza (quando seus PVs chegarem a zero) ou loucura (quando qualquer um desses Atributos chegar a zero).

O único modo de se livrar desta maldição é lavar-se com o sangue do mago que a lançou; devolvendo o talismã para o mago ou afastando-se mais de 10km do feiticeiro.

Daemon: o ritual 5 pontos de magia do mago que está recitando a maldição por noite.

d20: a magia precisa ser renovada diariamente. Uma vez estabelecida a maldição, basta ao mago preparar a magia e lançá-la em qualquer lugar para manter a maldição funcionando.

Maldição do Leproso

Necromancia

Controlar Humanos 8

Componentes: V, G, M (um pedaço da pele de um leproso)

Tempo de Formulação: 1 dia

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 3 meses

Teste de Resistência: fortitude (CON) parcial

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido por um vampiro nosferatu nos primeiros anos do século XII e, através de encantos e recitações, transforma a vítima em um leproso, consumindo seu corpo e destruindo sua pele com o passar do tempo.

A cada semana, durante um período de 3 meses (12 semanas), a vítima precisa passar um teste de fortitude (CON vs. WILL do mago) ou perderá 1d2 pontos de CADA um dos Atributos For, Des e Con (CON, FR, DEX e AGI) e 1d3 pontos de CAR.

O corpo da vítima vai ficando cada vez mais deformado pela doença e, mesmo que a vítima sobreviva, será expulsa de sua comunidade e evitada a qualquer custo. Caso ela sobreviva ao período, recuperará 1d2 pontos em cada um de seus Atributos Físicos a cada semana, até chegar novamente aos seus Atributos originais.

Daemon: A vítima armazena 5 pontos de magia durante a **Duração** do ritual (12 semanas).

Manah

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 8

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: 0m

Área: 200m de raio

Duração: 1 dia

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz chover pão sobre uma região de até 200m de raio, suficiente para alimentar um pequeno batalhão. O pão possui um sabor agradável e permanece em condições de consumo por 1 dia. O que não for consumido até o final da duração do ritual dissolve-se em seguida.

Manah só pode ser realizado durante o dia, sob sol forte.

Manopla

Necromancia

Criar/Controlar Humanos 6

Componentes: V, G, F (tatuagens especiais)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeitos: controla os membros do corpo do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

A partir do domínio desta técnica, o mago é capaz de controlar seus membros (mãos, braços, pernas e outros) mesmo que eles estejam decepados e até mesmo recolocá-los no local ou costurá-los ao corpo (desde que tenham sido arrancados há menos de 3d6 rodadas ou se tiverem pontos de magia armazenados neles).

Apenas a cabeça e o tórax precisam estar juntos (embora existam rituais mais poderosos, que deram origem a lendas de magos cujas cabeças poderiam ser separadas de seus corpos).

A regeneração de membros perdidos também faz parte dos rituais específicos da Escola de Tenebras. Para ativar esse ritual, o mago necessita de algumas tatuagens especiais que precisam ser feitas em cada um dos membros que deseja poder separar. A tatuagem tem a forma de uma pequena runa.

Manter o Círculo

Abjuração

Entender Terra/Metamagia 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 círculo qualquer

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço simples é extremamente valioso e protegido com ciúmes pelos magos que o possuem. Uma vez conjurado sobre um círculo desenhado no chão (um círculo de conjuração, banimento etc.), este ritual faz com que o círculo não se quebre de maneira alguma. Caso alguém passe o pé sobre o círculo ou o corte com uma espada ou algo semelhante, o círculo simplesmente se reconstruirá, e em termos de jogo, considere como se ele nunca tenha sido quebrado realmente.

A única maneira de quebrar um círculo protegido por este ritual é cortando o círculo com uma arma de ferro frio. Nesse caso, o metal absorve toda a Metamagia (e quem estiver segurando a arma recebe 2d6 pontos de dano) e o círculo pode ser quebrado.

Mãos de Fogo

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 2

Componentes: V, G, F (um anel de rubi)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago / 4m

Alvo: ver descrição

Duração: 1 cena / instantânea

Teste de Resistência: nenhum / reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim e sim

Este ritual faz com que as mãos do mago fiquem flamejantes como uma tocha, causando 1d6 pontos de dano adicionais por ataque bem sucedido utilizando as mãos.

Um segundo uso desta magia é usar a tocha criada para arremessá-la contra um oponente a até 4m de distância. Nesse caso, o fogo sai das mãos do feiticeiro até o alvo, acertando-o automaticamente e causando 2d6 pontos de dano. A vítima pode fazer um teste de reflexos (AGI) para reduzir o dano à metade.

Mãos de Sszzaas

Transmutação

Controlar Humanos/Animais 3

Componentes: V, G, M (uma gota de sangue de serpente)

Tempo de Formulação: 1 rodada / mão

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este horripilante feitiço foi um presente do deus das serpentes para seus adoradores, embora muitos atribuam este ritual a Megalock ou Allihanna. O mago molha os dedos indicadores no sangue da serpente escolhida e seus dedos transformam-se em serpentes (do mesmo tipo do sangue). As cobras possuem até 60cm de comprimento e podem fazer até 2 ataques por mão por rodada (4 ataques ao todo) contra até 2 oponentes diferentes. O dano causado pela mordida da serpente é de 1d3+veneno (que varia de acordo com a serpente escolhida). Cada serpente possui 3 PVs e pode ser atacada individualmente. Cada serpente destruída causa 1 ponto de dano ao conjurador.

Para recolher o sangue para o material deste feitiço, considere que cada serpente verdadeira possui sangue suficiente para 6 aplicações deste ritual (cada mão conta como uma aplicação).

Mãos Espectrais

Conjuração (Criação)

Criar/Controlar Spiritum/Metamagia 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Efeitos: cria uma mão mágica

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago criar mãos translúcidas e espectrais, que podem ser usadas como se fossem suas próprias mãos (para lutar à distância, mover objetos ou até realizar uma magia de toque em um oponente longe etc.).

A mão tem 5PVs e pode flutuar a até 20m de distância do mago. Este ritual cria uma ligação arcana entre a mão espectral e o feiticeiro, o que permite a ele canalizar rituais de toque através desta magia.

Mãos Espirituais

Conjuração (Criação)

Entender/Controlar Spiritum 9

Componentes: V, G, F/FD (uma luva branca)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m / nível

Efeitos: cria uma mão mágica

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia poderosa permite ao feiticeiro realizar magias de toque em um alvo distante. As mãos espirituais podem se afastar do feiticeiro até 100m por nível e possuem um bônus de +3 (+15%) em sua jogada de ataque.

As mãos espirituais são invulneráveis a armas mágicas com bônus menor que +2 e recebem apenas metade do dano de efeitos e rituais. Além disso, podem tocar em fantasmas, espíritos e entidades espirituais e podem ser utilizadas para carregar consigo magias de qualquer nível.

Caso o ataque com a mão espiritual não acerte na primeira tentativa, a magia armazenada nela não é perdida, podendo o mago tentar novamente pela **Duração** do ritual.

Mapa de Sangue

Conjuração (Criação)

Controlar Metamagia 5

Componentes: V, G, M (sangue do conjurador), F (adaga)

Tempo de Formulação: 4 rodadas

Alcance: toque

Efeitos: cria um mapa

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necromântico é realizado da seguinte maneira: o personagem que está realizando o ritual mentaliza a região que deseja mapear enquanto corta os braços com uma adaga especialmente preparada. O sangue do mago que cai sobre o chão ou sobre um pergaminho escorrerá até formar o mapa da região mentalizada.

Este ritual causa de 1 a 4 pontos de dano ao mago, dependendo da precisão e do tamanho do mapa que o feiticeiro deseja desenhar em sangue.

Mapeador Astral

Conjuração (Criação)

Entender/Controlar Spiritum 3

Componentes: V, G, M (papel, pena e tinta)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: cria um mapa dos arredores

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um dos mais interessantes rituais de dominação e encantamento envolvendo espíritos, o Mapeador Astral conjura um pequeno espírito guia do Plano Astral e pede a ele que desenhe os arredores da região onde o mago e seu grupo estão. O mapa pode ser desenhado em qualquer escala que o espírito achar conveniente, respeitando o tamanho do papel e as dimensões da área onde os Personagens estão.

O espírito vasculha a sala, anotando portas, janelas e objetos, mas nada que esteja camuflado, invisível ou oculto de uma observação superficial. O observador astral agirá como um NPC que sobrevoa a sala anotando tudo o que vê no papel. A impressão que os observadores têm é que o pergaminho e a pena saíram voando ao redor da sala e retornaram as mãos do feiticeiro após um tempo.

Marca Pessoal

Abjuração

Criar Spiritum 4

Componentes: V, G, M (uma gota do sangue do mago)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este efeito prende espiritualmente um objeto ao mago. Enquanto seu espírito permanecer na Orbe da Terra, o objeto só funcionará se o próprio mago tentar utilizá-lo. Se, por algum motivo qualquer, o espírito do mago sair da Orbe da Terra, o efeito cessará, mesmo que o mago retorne em seguida. Obviamente, cada objeto só pode ter uma Marca Pessoal. Geralmente, a marca é colocada em espadas, adagas ou outras armas mágicas, em anéis, pergaminhos, chaves ou cajados místicos, para impedir seu uso por estranhos.

Daemon: o mago pode armazenar 1 ponto de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Marcha da Coragem

Abjuração [sônico]

Entender/Controlar Ar/Humanos 4



Componentes: V, G, F (um instrumento musical)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 40m de raio

Duração: Concentração

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta rara magia é utilizada principalmente por bardos, pois sua invocação exige a habilidade de tocar algum instrumento musical (ou seja, a Perícia Artes ou as especializações próprias). Enquanto está ativa, a marcha impede que os aliados do invocador dentro da área de efeito (40m de raio) sejam afetados por qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeitos da magia Pânico.

Marionete

Transmutação

Controlar Plantas 4

Componentes: V, G, M (um galho de arruda)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 planta não inteligente

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago entra em sintonia com alguma árvore próxima e passa a comandá-la como se fosse uma marionete, com a árvore imitando seus exatos movimentos. Ela ataca com a perícia de vombate desarmado do mago e, dependendo do tamanho da árvore afetada, pode causar até $3d6+3$ pontos de dano por ataque (até 7º nível = dano por ataque $2d6$; níveis $8^{\circ}-12^{\circ} = 2d6+3$; níveis $13^{\circ}-16^{\circ} = 3d6$; níveis $17^{\circ}+ = 3d6+3$). A árvore não pode se afastar de sua posição original.

Marionete Humano

Encantamento (Compulsão)

Controlar/Entender Humanos 5

Componentes: V, G, M (cordas usadas por uma marionete)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta magia poderosa não afeta a mente, mas controla totalmente o corpo de uma criatura. A vítima deve fazer um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago): se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do feiticeiro.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não pode lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o mago deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz. Não há como resistir.

É absolutamente necessário que o mago observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, é claro). Se a qualquer momento ele perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — mas ela estará paralisada, incapaz de se mover até que a magia termine, seja cancelada ou até que o mago recupere o controle.

Se um alvo nesse estado faz qualquer coisa que viole um Código de Honra, deve fazer um teste de vontade (WILL). Se a vítima ganhar, a magia é cancelada — mas ela desmaia, com seus PVs reduzidos a zero.

Masmorra Férrea do Arbítrio

Encantamento (Compulsão)

Controlar Humanos 5

Componentes: V, G, F/FD (pequenas pulseiras de prata)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Área: 3m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Segundo as lendas, este complexo ritual foi desenvolvido por um mago chamado Paulo Egídius, que viveu na cidade do Cairo no século XII. Este ritual permite ao mago paralisar até 3 pessoas, com direito a um teste de vontade (WILL vs. $5d6$) para se libertar. Para isso, o feiticeiro faz um arremesso das pulseiras para ver quantas conseguiu acertar (uma para cada pessoa a até 3m uma da outra).

A pessoa atingida pela pulseira é mantida imóvel e incapaz de se movimentar, falar ou realizar qualquer outra ação que envolva movimento (nem mesmo fazer magias) por $3d6$ rodadas.

Qualquer ataque realizado em uma pessoa imóvel conta como um acerto automático (o atacante faz o ataque apenas para verificar se o acerto foi crítico ou não).

Mata-Dragão

Evocação [energia]

Criar/Controlar Fogo/Trevas 9

Componentes: V, G, M (um pouco de sangue de dragão negro)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 100m

Área: 50m de raio (efeito reduz a cada 5m)

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Também conhecida em algumas regiões como "Dragon Slayer" ou "Dragon Slave", esta é uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas. O mago dispara através das mãos uma carga de energia explosiva que causa $10d10+10$ pontos de dano no ponto de impacto!

O dano é reduzido em $1d6$ para cada 5m de distância, até um limite máximo de 10 pontos de dano a 50m. As vítimas dentro da área de efeito podem fazer um teste de fortitude (CON) para reduzirem o dano à metade.

Invocar esta magia leva duas rodadas — ou seja, ela só pode ser lançada no final do segundo turno (perdendo automaticamente a iniciativa, se estiver em combate).

Se, durante sua execução o mago for atacado, interrompido ou obrigado a realizar qualquer outra ação, a magia será perdida (mas a magia não será gasta).

Não custa lembrar: seria muito saudável para aquele que realiza a magia (e seus aliados) manter-se a mais de cinquenta metros do ponto de impacto...

Mau olhar

Necromancia

Controlar Arkanun 3

Componentes: V, G, M (um pedaço de unha ou cabelo da vítima)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 semana e 1 dia

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos rituais mais básicos do Caminho de Arkanun. Consiste em rogar uma praga contra um adversário, ao mesmo tempo em que o mago canaliza a essência maligna de Arkanun para a realização desse mal.

O ritual confere à vítima um tremendo azar durante uma semana e um dia. O tipo exato de azar fica a cargo do Mestre e pode se manifestar de diversas maneiras (azar nos jogos, no amor, nos negócios etc.).

Daemon: o mago armazena 2 pontos de magia na vítima para manter esse efeito durante o tempo de duração do ritual.

Mediunidade

Conjuração (Invocação)

Controlar Spiritum 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite que um espírito incorpore o mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual torna o corpo do mago ou da bruxa uma espécie de canal para que algum espírito escolhido possa falar e agir através do corpo físico de um mago. Os Atributos For, Con e Des (FR, CON, AGI e DEX) permanecem os mesmos, mas Int, Sab e Car (INT, WILL, CAR, PER) passam a ser os do espírito que está incorporando o feiticeiro. As perícias e habilidades que a entidade possui também podem ser utilizadas pelo personagem (que durante a duração do ritual, torna-se um NPC).

O feiticeiro entra em uma espécie de transe, enquanto sua alma é afastada do corpo por algum tempo. Enquanto isso, um espírito pode “possuir” o corpo daquele feiticeiro e conversar com os outros investigadores ou resolver algum problema para o médium.

Este ritual é extremamente perigoso, pois o mago perde totalmente o controle sobre o próprio corpo, enquanto durar o feitiço. Somente quando o espírito retornar ao Reino dos Mortos é que o mago acorda do transe. O espírito que tomará o corpo do mago deve ser criado pelo Mestre, mas geralmente é uma entidade que possui uma certa afinidade com o feiticeiro (pode ser um amigo, mentor ou colega morto).

Megalon

Transmutação

Controlar Metamagia 1

Componentes: V, G, F/FD (um amuleto na forma de uma balança)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta magia torna uma criatura maior e mais forte ao ser tocada pelo mago. O aumento depende do nível do mago: cada 3 níveis aumenta em 50% o tamanho da criatura (mas não sua velocidade); e concede um bônus de +3 em For e Con (FR e CON). Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas.

O tamanho ampliado pode ser mantido durante algumas rodadas. Esgotado esse prazo, o mago perde o efeito (o que exige um novo toque). Uma vez que o feiticeiro não pode recuperar suas capacidades mágicas rápido o suficiente, é impossível manter o Megalon por períodos muito longos de tempo.

Diz a lenda que esta magia recebeu o nome de seu criador Megalon, um antigo e absurdamente poderoso sumo-sacerdote de Megalokk, o deus dos monstros. Usando-a em conjunto com Permanência, ele criou, no passado, versões gigantescas de criaturas normais como lagartos, insetos, aranhas e escorpiões. Esses monstros titânicos e únicos são conhecidos como “megalontes” e ainda podem ser encontrados vagando em lugares inóspitos. Vencer um megalonte está entre os maiores desafios que um aventureiro poderia enfrentar.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) para anular o efeito. Ao realizar Megalon, o mago pode reverter os efeitos de Mikron na mesma proporção.

Melhores Grãos

Adivinhação

Entender Plantas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 saco de grãos

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um dos mais úteis rituais (e ao mesmo tempo mais simples), esta magia faz com que o mago seja capaz de selecionar os melhores grãos dentro de um saco, separando grãos podres, avariados ou imprestáveis. Para isso, o feiticeiro separa o conteúdo de um saco sobre uma mesa e agita sua mão sobre os grãos, jogando-os em um recipiente. Todos os grãos que não estiverem no padrão determinado pelo mago serão arremessados para outro local enquanto os grãos perfeitos serão separados magicamente.

Mensagem em Sangue

Transmutação [dependente do idioma]

Entender Arkanun 5

Componentes: G, M (pele humana, um pentagrama, uma pena vermelha e sangue fresco)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: envia uma mensagem para um demônio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago precisa de uma pena vermelha especialmente embebida em sangue fresco. Com essa pena, o feiticeiro pode escrever uma mensagem de até 25 palavras em pele humana. A seguir, coloca a mensagem dentro de um pentagrama e queima a pele e a pena.

A mensagem chegará imediatamente às mãos de um demônio escolhido pelo mago, no Inferno (até o sétimo círculo), em Arkanun ou em Infernun.

Mensagens

Transmutação [dependente do idioma] [sônico]

Entender/Controlar Ar 5

Componentes: V, G, M (uma pena de pombo)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 1Km

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço foi criado para que os magos de batalha pudessem se comunicar durante os cercos aos castelos na Idade Média. Basta um mago colocar as mãos em concha sobre a boca, recitar as palavras do ritual e sussurrar a mensagem, olhando para o alvo. Em segundos, o vento carregará a mensagem até o alvo, que a escutará em alto e bom som (apenas o alvo escutará a mensagem; para outras pessoas, não será mais alto do que um sussurro). É claro que o alvo precisa compreender a língua em que a mensagem foi enviada.

Mesas Girantes

Conjuração (Invocação)

Criar Spiritum 1

Componentes: V, G, F (uma mesa)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: permite que um espírito se comunique através de uma mesa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelos Estudiosos do Umbral como uma das primeiras evidências de que os espíritos realmente existem. Ele faz com que o ambiente em uma sala fique propício à ação de espíritos ou outras entidades astrais. Seu uso comum é fazer com que uma mesa (ou qualquer outro objeto) fique sob controle de um espírito que esteja no mesmo ambiente (a personalidade do espírito fica a cargo do mestre).

Através deste ritual, o espírito pode passar mensagens ou comunicados rudimentares para o grupo em que o mago está, apesar do processo demorar um pouco.

Mesclar-se nas Sombras

Transmutação

Entender Trevas 4

Componentes: V, G, M (um pedaço de carvão)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: transforma-se em sombras

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que o mago utilize as sombras de um aposento para mesclar-se com o Reino das Trevas, desaparecendo da Terra por alguns instantes. Enquanto estiver mesclado às sombras, o mago pode deslizar pelas paredes e frestas como se fosse uma sombra verdadeira, com velocidade de até 10m/s.

Com este ritual, o mago pode escalar paredes e até mesmo deslizar pelo teto. O único problema é que ele se torna vulnerável a ataques baseados no Caminho da Luz: tais magias causam um dado a mais de dano no feiticeiro, podendo até mesmo destruí-lo.

Na forma de sombra, o mago recebe dano se estiver em lugares iluminados: 1 ponto por rodada com claridade de tochas, 1d3 por rodada se a sala estiver iluminada com claridade criada por magias e 1d6 por rodada em contato com o sol, sem direito a Teste de Resistência.

Ataques físicos causam apenas 1 ponto de dano por ataque bem sucedido, mas em compensação, o mago não pode atacar ou usar outros rituais enquanto estiver na forma de sombra.

Metano

Conjuração (Criação)

Criar/Controlar Ar 3

Componentes: V, G, M (certas ervas especiais)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Área: 2d6m

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um ritual traiçoeiro e muito perigoso. Através da fermentação de ervas encontradas em algumas florestas élficas, o mago é capaz de gerar grandes quantidades de um gás invisível e altamente inflamável. As ervas são dispostas no local onde será o centro do ritual e começam a fermentar em 1d6 rodadas. A partir desse período, formam uma nuvem de gás inflamável com 2d6m de raio. Os vapores se expandirão até ocupar toda a área de efeito e permanecem aproximadamente até a altura dos joelhos. Os vapores são mais pesados que o ar, por essa razão, podem escoar por buracos ou esgotos, estacionando nos locais mais baixos de vales e cavernas.

Qualquer chama que seja trazida para o interior da nuvem causará uma explosão de 6d6 pontos de dano em toda a extensão do vapor, queimando todos que estiverem dentro da área de efeito (inclusive o feiticeiro e seus aliados).

Este ritual é utilizado como armadilha dentro de cavernas e masmorras e muito procurado por criaturas que possuem infravisão ou visão noturna.

Microondas

Evocação [energia] [eletricidade]

Criar/Controlar Luz 2

Componentes: V, G, F (um rubi)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura ou 1 objeto metálico

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual moderno causa dano por queimadura interna, cozinhando o alvo "de dentro para fora". A vítima parece inteira, mas está totalmente queimada internamente. Cada versão desse ritual causa um dano proporcional ao nível do mago (níveis até 4º = 2d6; níveis 5º-6º = 3d6; níveis 7º-8º = 4d6; níveis 9º-10º = 5d6 e níveis 11º+ = 6d6). A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade.

Se o alvo estiver utilizando armadura metálica ou carregando muitos objetos de metal, eles desprenderão faíscas e pequenos raios elétricos que atingirão todos os objetos que estiverem a até 1m de raio da vítima, causando adicionais 2d6 pontos de dano por eletricidade a cada um deles.

Mikron

Transmutação

Controlar Metamagia 1

Componentes: V, G, F/FD (um amuleto na forma de uma balança)

Tempo de Formulação: 1 rodada

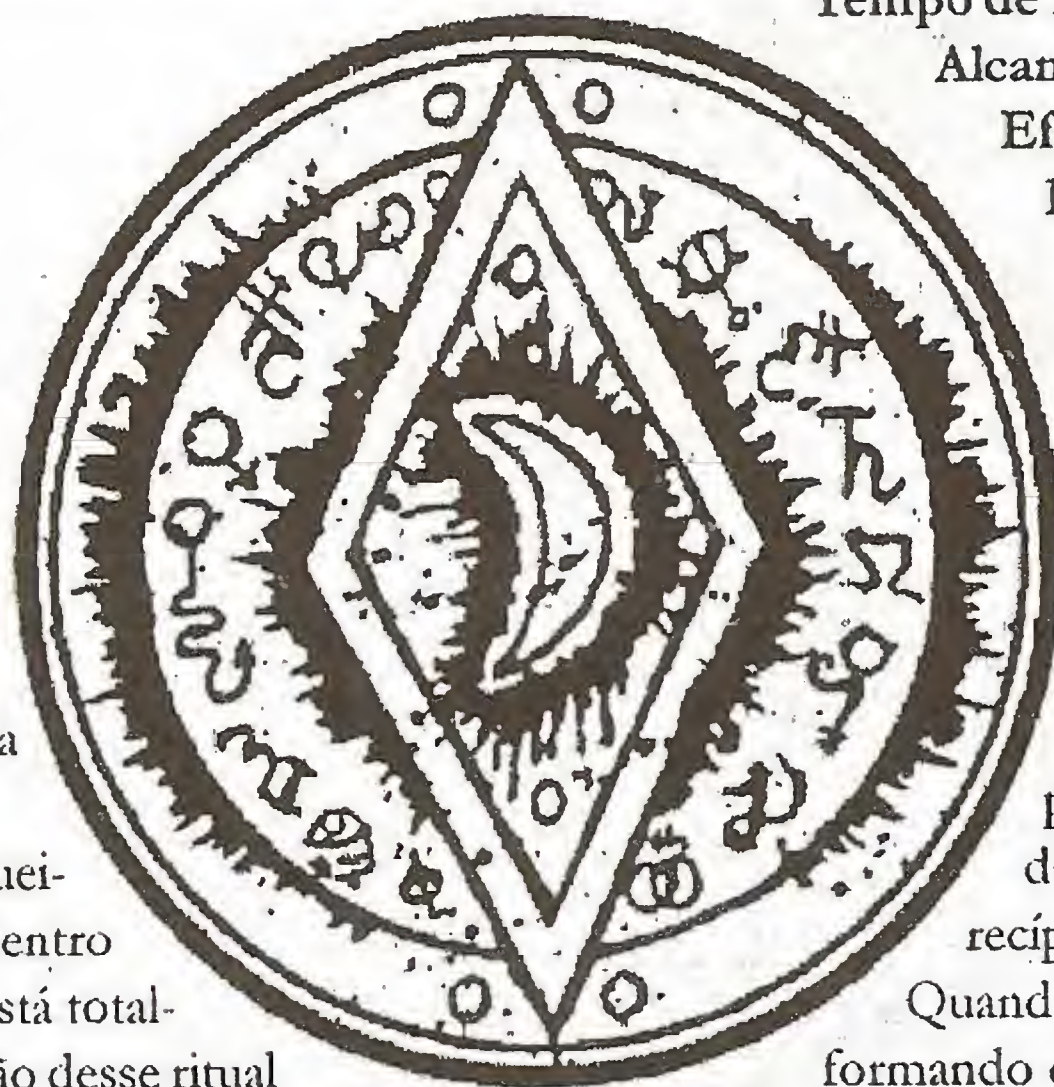
Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim



Exatamente oposta a Megalon, esta magia torna uma criatura menor e mais fraca ao ser tocada pelo mago. A redução depende do nível do mago: cada 3 níveis reduz em 50% o tamanho da criatura (mas não sua velocidade); e concede uma penalidade temporária de -3 em Fºr e CON (Fºr e CON). Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são reduzidas.

Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) para anular o efeito. Ao realizar Mikron, o mago pode reverter os efeitos de Megalon na mesma proporção.

Milagre Demoníaco

Universal

Controlar/Entender Metamagia/Spiritum 7

Componentes: V, XP

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Efeitos: ver descrição

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: ver descrição

Resistência à Magia: sim

Milagre Demoníaco é, acima de tudo, um ritual que não vale a pena ser realizado. Ele não pode ser realizado por personagens bons ou que tenham fé em religiões boas.

Na prática, o Milagre Demoníaco é um pacto realizado com algum Anjo Caído da casta Recípere. Como se sabe, os recíperes são os negociantes de almas do céu.

Quando caem e se tornam demônios, acabam formando o mais ganancioso e bem sucedido tipo de negociador de todos os planos conhecidos.

Possui a vantagem de ser rápido e prático evitando as complexas negociações inerentes aos pactos demoníacos. Por outro lado, a magia sempre trará prejuízos para os que a conjurarem. Entre outras coisas, um Milagre Demoníaco pode ser usado para:

- Trazer uma criatura de volta à vida, mediante o sacrifício ritualístico de uma outra.
- Cancelar o efeito de qualquer doença, Magia ou maldição, mediante a aplicação de uma doença, Magia ou maldição ainda mais forte em outra pessoa.
- Eliminar uma Desvantagem de até -2 pontos, trocando por outra de maior valor.
- Ganhar um ponto de Atributo, ao custo de dois pontos de outros Atributos.

• Trocar uma arma mágica por outra de menor força mágica.

Um Milagre nunca pode ser usado para:

- Pedir algo que desafia a vontade dos deuses.
- Pedir Milagres ou Desejos ou outros Milagres Demoníacos.

O uso desse ritual é poder tirar os personagens de alguma complicação. Por exemplo, ao se trocar uma Espada +4 por um Machado +3, embora haja claro prejuízo na troca, pode ser a única maneira de vencer um oponente. O mesmo raciocínio pode ser

aplicado a Atributos, Perícias, Talentos (Aprimoramentos) ou quaisquer outras características do personagem.

O Mestre deve se lembrar que, em casos de sacrifícios, sempre serão pedidas as vidas de pessoas conhecidas e aliadas dos personagens. O mesmo vale para doenças e maldições. Neste caso, a magia só se completa quando o sacrifício for realizado. Caso os personagens desistam no meio do caminho, os componentes gastos não são recuperados.

d20: essa magia custa 500 XP.

Miniatura de Chumbo

Transmutação

Criar Terra/Humanos 9

Componentes: V, G, M (raspas de chumbo)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura imobilizada

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para este poderoso ritual funcionar, a vítima precisa ter sido derrotada em um combate justo pelo mago ou por seus companheiros ou lacaios e estar totalmente imobilizada através de algum ritual como Paralisação ou Masmorra Férrea do Arbítrio.

Para finalizar este ritual, o mago traça um círculo com raspas de chumbo ao redor da vítima e recita os versos e encantamentos finais. Quando começar, os pedaços de chumbo formarão fios ao redor da vítima enquanto ela diminui de tamanho. Se a vítima se mexer ou for movida durante a conjuração do ritual, o feitiço será completamente anulado.

No final da magia, a vítima será transformada em uma miniatura de 3 ou 4 cm de altura, de chumbo, na posição exata que estava durante o ritual. Apenas a magia Desencantar ou Desejo poderão restaurar a vítima a sua forma original. Enquanto estiver transformada, a vítima não envelhecerá, mas também não será capaz de realizar nenhuma ação mental, como se estivesse em animação suspensa.

Mísseis Incandescentes

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 1

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: até 5 criaturas em um arco de 45°

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual faz com que um dardo flamejante para cada 2 níveis do mago (até um máximo de 5 dardos) sejam criados nas mãos do feiticeiro e disparados em direção a um ou mais alvos escolhidos dentro de um arco de 45°. Os dardos flamejantes atingem os alvos sem a necessidade de um teste de acerto, causando 1d6+1

pontos de dano cada. As vítimas podem fazer um teste de reflexos (AGI) para diminuir o dano pela metade.

Moldar-se à Parede

Transmutação

Entender/Controlar Terra 5

Componentes: V, G, M (um pequeno pedaço de mármore)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite atravessar paredes

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este antigo ritual persa é muito utilizado pelos assassinos membros da Sociedade de Hassan. Com ele, o mago é capaz de literalmente "atravessar paredes", como se elas fossem constituídas de material permeável. Após a passagem do mago, a parede volta ao normal, como a superfície da água após o mergulho de uma pessoa. Apenas o conjurador pode atravessar a parede, pois ela se fechará ao redor de seu corpo conforme o mago for afundando. Para todas as outras pessoas, a parede continua sólida.

Este ritual não afeta estruturas ou apoios de uma construção, ou seja, o mago não será capaz de utilizá-lo para derrubar vigas ou colunas de pedra, apenas atravessá-las. O único problema sério com este ritual é se ele for interrompido enquanto o mago estiver dentro da terra, o que poderá causar sua morte ou mutilação.

Monóculo da Compreensão

Adivinhação

Entender Humanos 2

Componentes: V, G, F/FD (um monóculo abençoado por um padre)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: permite compreender outros idiomas

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual é usado para compreender línguas estranhas. O mago encanta o monóculo e, quando o colocar, poderá entender o que está escrito em qualquer texto (desde que tenha sido escrito em qualquer língua humana e não em código, runas ou línguas extraplanares).

Daemon: o mago pode armazenar 1 ponto de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Monstros do Pântano

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Animais/Metamagia 6

Componentes: V, G, M (um pedaço de pele de troll, embebido em vinagre)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Efeitos: conjura 1d3 trolls

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com esta magia é possível invocar em qualquer lugar, dentro de 20m de raio, 1d3 trolls para lutar pelo mago. Trolls são criaturas humanóides feitas de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por rodada. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.

Trolls invocados por esta magia surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Eles não obedecem ordens: atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio mago (mas podem atacar seus aliados!). Caso a batalha termine, a magia seja interrompida ou não existam oponentes para enfrentar, os trolls desaparecem.

Morte da Alma

Necromancia [morte]

Controlar Spiritum 6

Componentes: V, G, F (um objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este poderosíssimo ritual ataca diretamente o espírito da vítima. O corpo é preservado, mas o espírito recebe um poderoso ataque de energia mística. A vítima sofre 6d6 pontos de dano, com direito a teste de vontade (WILL) para reduzir o dano à metade. Se a vítima morrer devido a este efeito, seu espírito é destruído no processo.

A grande vantagem deste tipo de ataque em relação aos demais é que pessoas comuns não perceberão nenhum tipo de anomalia, acreditando que a vítima tenha sofrido um ataque cardíaco ou algo semelhante.

Contudo, este ritual deixa marcas profundas em Spiritum e essas marcas podem ser vistas ou rastreadas por outros espíritos que porventura passem por aquele local (as vibrações podem ser sentidas a 100m por ponto de dano causado por esse ritual).

Morte do Lago ou Rio

Necromancia [morte]

Controlar Água 9

Componentes: V, G, M (um frasco (2 PVs) do sangue de um dragão)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Alvo: um corpo d'água

Duração: 1 semana / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual arruína as águas de um lago ou riacho, tornando-as impuras para o consumo, para a vida aquática e para as plantas e animais nas redondezas. O lago também passa a ter um fedor característico, tornando-se escuro e lamacento.

O ritual pode ser quebrado pelo próprio mago, por magos suficientemente poderosos, ou com a morte do feiticeiro que o conjurou.

Daemon: o lago absorve outros 5 pontos de magia, que permanecem nele pela duração do ritual.

Mover Objetos

Transmutação

Controlar Ar 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 objeto

Duração: instantânea / 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Como o próprio nome deste ritual já especifica, é o efeito místico de levantar, mover ou empurrar objetos através da força mística. Com este ritual, que envolve apenas gestos, o mago pode abrir ou fechar portas, levitar livros, mover objetos pequenos, apagar velas e muitos outros efeitos.

Mover Objetos pode ser realizado de forma brusca (níveis até 3º = Força 2d6; níveis 4º-5º = Força 3d6; níveis 6º-7º = Força 4d6; níveis 8º-9º = Força 5d6 e níveis 10º+ = Força 6d6) ou com extrema precisão de movimentos (níveis até 5º = Força 1d6; níveis 6º-9º = Força 2d6 e níveis 10º+ = Força 3d6); por essa razão, para um leigo, este ritual se assemelha à levitação ou mesmo a telecinesia.

Movimentar as Sombras

Ilusão (Sombra)

Controlar Trevas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeitos: usa sombras para mover objetos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos primeiros rituais que os feiticeiros que lidam com as sombras aprendem. Com ele, o mago é capaz de modificar e movimentar sua sombra da maneira como quiser. Além disso, a sombra poderá deslizar objetos como se tivesse For (FR) 6.

A sombra não precisa de uma fonte luminosa para ser gerada e se for atingida diretamente por alguma magia de Luz ou por fogo, a sombra receberá 1d6 pontos de dano por rodada e quando chegar a 6 pontos se dissolverá, derrubando qualquer objeto que esteja deslizando.

Mudança de Forma

Transmutação

Controlar Humanos/Arkanun 5

Componentes: V, G, M (ervas especiais)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: altera a forma do mago

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago alterar sua forma física de uma maneira permanente e da forma que escolher. Para isso, o mago deve invocar o poder da entidade transmorfa Ballak e repetir as frases do ritual por 3 rodadas. A transformação demora uma rodada inteira para acontecer.

A nova forma literalmente surge de dentro do mago, rasgando sua pele como se fosse um inseto saindo do casulo. O mago sofre 1d3+2 pontos de dano com a transformação (Pontos Heróicos não podem ser utilizados para absorver esse dano).

A nova aparência passa a ser a forma "normal" do feiticeiro. Se ele quiser voltar a sua antiga forma antes do término da duração, deve fazer o ritual novamente. A nova aparência pode imitar até mesmo pessoas específicas escolhidas pelo feiticeiro, que são copiadas com 70% de perfeição.

Todos os Atributos da nova forma permanecem os mesmos do mago. Ao final da duração, a pele criada pelo ritual descama e cai, como a pele de uma serpente, dissolvendo-se em poucas horas.

Daemon: O ritual consome 5 pontos de magia e, desses, dois ficam armazenados nessa forma até que o ritual seja dispersado.

Multiplicação de Pães e Peixes

Conjuração (Criação)

Criar Animais/Plantas 6

Componentes: V, G, FD (uma cruz)

Tempo de Formulação: 3 minutos

Alcance: toque

Efeitos: cria pães e peixes

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Permite ao feiticeiro dividir um pão e um peixe em 32 pães e 32 peixes exatamente iguais ao original. Só pode ser feito com peixes preparados especialmente para a alimentação (mortos e sem escamas). Os alimentos devem ser consumidos imediatamente, caso contrário, serão dissolvidos em poucas horas.

Mundo dos Sonhos

Ilusão (Fantasma)

Entender Spiritum/Humanos 7

Componentes: V, G, M (um objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 30 minutos

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: permanente (ID)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Muitos grupos de aventureiros acreditaram viver perigos imensos, horrores indescritíveis ou prazeres gloriosos, quando na verdade estavam sob efeito desta magia. Mundo dos Sonhos é um tipo diferente de ilusão, que afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz a vítima acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pelo mago.

Personagens presos no Mundo dos Sonhos acreditam com todas as forças que ainda estão no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias parecem normais, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com o desejo do mago. Embora seja uma poderosa experiência, nada que acontece no Mundo dos Sonhos terá qualquer efeito físico no mundo real — para todos os efeitos, é apenas um sonho. Personagens que morram durante o sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano.

Qualquer dano sofrido pela vítima no mundo real cancela imediatamente a magia. Ela pode ser sustentada durante apenas uma hora por nível do mago — mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um mago pode fazer suas vítimas acreditarem que se passaram muitos anos.

A magia funciona melhor quando lançada sobre criaturas que estejam adormecidas ou inconscientes. Criaturas despertas têm direito a um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago) para notar que a realidade foi alterada. Combates ou aventuras ocorridos no Mundo dos Sonhos não rendem pontos de experiência.

Comenta-se que a magia Mundo dos Sonhos é usada para testar aventureiros e observar seu comportamento, antes que sejam aceitos para realizar missões importantes — ou em organizações como a Ordem de Khalmyr, a Ordem da Luz, o Protetorado do Reino e outras. Existe também uma lenda sobre um poderoso mago vampiro que mantém uma aldeia inteira adormecida há séculos, tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de seu sangue...

Muralha de Chamas

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 4

Componentes: V, G, M (um carvão especial)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Área: até 10m de comprimento por 3m de altura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

O fetiche para esse ritual é um pedaço de carvão que tenha sido retirado de uma fogueira que tenha sido usada para queimar um ser humano (mesmo que apenas alguns poucos PVs).

O mago risca a muralha no chão, na forma que desejar (até um máximo de 10m de comprimento) em um risco contínuo. Ao recitar os encantamentos de Salomão, os desenhos feitos com o carvão incendiam-se, criando uma barreira de chamas com 3m de altura.

Qualquer pessoa que tentar atravessar a muralha receberá pontos de dano de acordo com o nível do mago (até 8º nível = 4d6, níveis 9º-12º = 5d6 e níveis 13º+ = 6d6). As chamas causam também 1d3 pontos de dano por rodada a qualquer pessoa que esteja a menos de 1m.

Muralha Divina

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 8

Componentes: V, G, FD (um cajado)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 100m

Área: um retângulo de 30m x 6m

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Dizem que esta magia foi desenvolvida por um dos antigos profetas no Egito. Quando invocada, uma chuva de fogo cai dos céus em uma região escolhida pelo conjurador (esta região é delimitada por uma linha imaginária de até 30m), causando 1d6 pontos de dano por nível do mago (até um máximo de 10d6) em todas as pessoas que estiverem a até 3m de distância desta linha.

Após a chuva de fogo, os pedaços incandescentes formam uma barreira de fogo com 3m de altura e qualquer pessoa que tente atravessar a barreira recebe 5d6 pontos de dano. A muralha permanece ativa por até 10 minutos por nível.

Este ritual só pode ser conjurado em áreas externas.

Nanquim

Evocação [escuridão]

Criar Trevas 3

Componentes: V, G, F (um saquinho de veludo preto)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Área: ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelas bruxas adoradoras de Luvithy durante o século XVI. Consiste em retirar trevas de um pequeno saco de veludo negro e espalhá-las com gestos bruscos na área desejada. As sombras tornar-se-ão escuras e espessas como nanquim, obscurecendo a visão de todas as pessoas presentes na área de efeito. Mesmo infravisão e visão noturna são afetadas pelas trevas deste ritual.

Existem muitas versões deste ritual, com padrões de efeito que lembram teias negras, espirais, tinta espalhando-se na água, glóbulos de escuridão, líquidos e muitos outros.

O raio de efeito deste ritual depende do nível do mago que o conjura: até 5º nível = 3m; níveis 6º-7º = 6m; níveis 8º-9º = 12m; níveis 10º+ = 20m.



Necromancia

Necromancia

Entender Spiritum/Arkanun 3

Componentes: V, G, M (ver descrição)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um espírito

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago se torna capaz de, através de complexos rituais envolvendo oferendas (rum, comida, charutos e sacrifícios), conjurar espíritos do Baixo Umbral (chamados pelos hindus de Entidades Cthonianas e pelos necromantes de Loas), para servirem aos seus propósitos. Esses espíritos possuem formas assustadoras, disformes e horrendas, normalmente sendo associados a bichos-papões e outros contos do folclore infantil.

Esses espíritos possuem Atributos iguais a um terço do nível do mago em d6 e podem realizar diversos tipos de missões (espionagem, trabalhos de obsessão ou causar transtornos).

Os espíritos-baixos alimentam-se dos pontos de magia de quem os conjurou e às vezes podem ficar presos ao mago. Muitos dos rituais macabros do voodoo foram desenvolvidos através do estudo da necromancia pelos sacerdotes e pelos vampiros asiniani. Muitas das vítimas dos rituais voodoo podem ser chamadas para servir ao mago através deste ritual.

Os rituais de necromancia são considerados formas de magia negra e o Arkanun Arcanorum costuma não aprovar tais rituais.

Ninho de Vermes de Arkanun

Necromancia

Criar Arkanun 5

Componentes: V, G, M (uma minhoca viva, que deve ser engolida pelo mago)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago conjurar uma ninhada de vermes de Arkanun diretamente dentro de uma vítima. O ritual leva 3 rodadas inteiras para ser realizado e qualquer distúrbio cancela o ritual, apesar de consumir os pontos de magia. O ritual faz todas as veias dos braços do mago incharem durante todo o ritual (1d3 pontos de dano por rodada, que não pode ser absorvido nos Pontos Heróicos).

A infestação causa à vítima muita dor, pois os vermes se multiplicam muito rapidamente e começam a rasgar uma saída até os orifícios da vítima (boca, nariz, ouvidos e outros). A saída de todos os vermes demora três rodadas e a vítima sofre 2d6 pontos de dano por rodada. Se o mago for atingido ou perder a concentração, o ritual é cancelado.

Norte

Adivinhação

Entender Metamagia 1

Componentes: V, G, M (um pedacinho de ferro)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: aponta o norte magnético

Duração: instantânea

Teste de Resistência: não

Resistência à Magia: não

O mago umedece o dedo indicador direito e coloca o pedaço de ferro equilibrado sobre ele. O pedaço ficará alinhado com o norte magnético, da mesma maneira que uma bússola funcionaria, não importa onde o feiticeiro se encontrar.

Este ritual funciona apenas na Terra.

Nova Aparência

Transmutação

Controlar Humanos 4

Componentes: V, G, M (a cera de uma vela especial), XP

Tempo de Formulação: 30 minutos

Alcance: o próprio mago

Efeitos: muda o rosto do mago

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago é capaz de alterar sua forma (altura, peso, formato do rosto, cabelos, cor e formato dos olhos, forma das mãos, etc.). O mago deve mentalizar sua nova forma (que deve ser obrigatoriamente do mesmo sexo) e recitar os versos do ritual. O mago passa a cera derretida da vela sobre o rosto e enquanto a cera estiver endurecendo, será moldada magicamente sua nova forma. O ritual pode ser quebrado pelo mago a qualquer momento ou se receber mais de 2PVs de dano em um golpe (que quebrará a "casca" de cera mágica que recobre o mago).

Daemon: 5 pontos de magia ficarão armazenados no feitiço.
d20: esse ritual consome 200 XP.

Nuvem de Gafanhotos

Conjuração (Convocação)

Criar Animais 4

Componentes: V, G, M (um gafanhoto)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m

Área: 10m de raio

Duração: 1d6+1 rodadas

Teste de Resistência: nenhum / fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: não

Esta magia amaldiçoada faz com que uma nuvem de gafanhotos seja conjurada do Plano Astral para a região onde o mago esteja, em um ponto onde ele escolher. Tudo em um raio de 10m ao redor do ponto escolhido será atacado pela praga de gafanhotos. Os insetos

devoram qualquer tipo de plantação que esteja na área em 1d6+1 rodadas, além disso, qualquer pessoa que esteja no perímetro de efeito sofre 1 ponto de dano por rodada e não consegue se movimentar direito (como se fossem afetados pelo ritual de Lentidão).

Seres vegetais que estejam na área de efeito recebem 1d6 pontos de dano por rodada mas podem fazer um teste de fortitude (CON) por rodada para reduzirem o dano à metade.

Nuvem de Poeira

Evocação

Criar Terra 4

Componentes: V, G, M (um saquinho de veludo roxo, cinzas de um animal sacrificado)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 8m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) parcial

Resistência à Magia: não

De dentro de um saquinho de veludo roxo, o mago joga no ar as cinzas de um animal sacrificado ritualisticamente e essas se transformam em uma cortina de poeira capaz de cobrir uma área com 8 metros de raio. A poeira permanece em suspensão durante uma cena, podendo detectar seres invisíveis ou prejudicar a respiração (cada vítima tem direito a um teste de fortitude (CON) ou recebe 1d3 pontos de dano por asfixia por rodada enquanto estiver dentro da nuvem).

Old Billy the Kid

Evocação [fogo]

Controlar Fogo 6

Componentes: V, C

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 50m

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum; reflexos (DEX) para reduzir à metade

Resistência à Magia: nenhum; sim

Semelhante ao ritual Culatra, mas o mago pode utilizar suas DUAS mãos e realizar o efeito em duas armas simultaneamente (ou duas tentativas em uma mesma arma). O mago deve estar com as duas mãos livres para realizar este ritual corretamente.

Olhar de Minerva

Adivinhação

Entender Humanos/Spiritum 2

Componentes: V, G, FD (o símbolo de Minerva)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 5m

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta antiga magia romana permite ao sacerdote ou feiticeiro detectar se uma pessoa está sob os efeitos de algum tipo de dominação mental, influência dos espíritos ou hipnose. O feiticeiro deve olhar diretamente nos olhos da pessoa e se concentrar por três rodadas. No final desse período, ele saberá se a vítima possui algum tipo de poder ou ritual influenciando sua vontade.

Este ritual permite detectar a influência, mas não neutralizá-la.

Olhar de Pedinte

Encantamento (Feitiço) [ação mental]

Entender Spiritum 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: eleva os testes de carisma do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que o feiticeiro (na verdade, ele funciona melhor com feiticeiras) fique com o conhecido “olhar de cachorro sem dono”, o que aumenta seus testes de Carisma em +5 (+25%) se estiver pedindo algum favor ou objeto. Também faz com que todos os observadores sintam uma tremenda pena e compaixão pela feiticeira (ou mago). Se alguém tiver algum motivo real para desconfiar do mago, ele terá direito a um teste de vontade (WILL) para evitar a influência mágica.

Note que este ritual não afeta o físico, mas o lado espiritual das vítimas e, portanto, não pode ser detectado magicamente. Olhar de Pedinte não funciona se o conjurador possuir FR 14 ou maior ou CON 14 ou maior.

Olhar de Penitência

Encantamento (Feitiço)

Entender Humanos/Spiritum 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: vontade (WILL) reduz à metade

Resistência à Magia: não

Muitos sábios dizem que este ritual foi um presente dos “Anjos da Punição” da Cidade de Prata como uma forma de castigar assassinos, ladrões e torturadores. Para realizar esta magia, o feiticeiro precisa ser capaz de olhar o alvo diretamente nos olhos e recitar os versos do ritual (que demoram uma rodada).

A vítima sentirá na própria pele todo o mal que tenha causado a outros seres vivos. Assassinatos, torturas, mutilações e quaisquer outros atos malignos retornam à mente do alvo, causando-lhes terríveis dores.

O alvo ficará completamente indefeso por uma rodada por ato maligno que tenha cometido, enquanto vivencia a dor que causou em outras pessoas. O ritual causa 5d6 pontos de dano divididos

entre as cinco primeiras rodadas, mas esse dano não é verdadeiro. Caso o alvo chegue a 0 PVs, ele desmaia, acordando 3d6 rodadas depois. Os PVs retornam a ele lentamente após seu despertar. O alvo tem direito a um teste de vontade (WILL vs. 5D) para diminuir sua dor pela metade.

Olhar Verdadeiro

Adivinhação

Criar/Entender Metamagia 3

Componentes: V, G, F (uma adaga especial, um olho humano e amuleto de ouro e prata)

Tempo de Formulação: 6 horas

Alcance: toque

Efeitos: cria um amuleto mágico

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite a confecção de um amuleto que dá a seu usuário o poder de enxergar criaturas transformadas como realmente são. Também permite discernir a verdade de ilusões.

Para a realização deste ritual, o mago deve arrancar um olho de uma pessoa com uma adaga especialmente preparada para este ritual. Em seguida, o globo ocular é encaixado em um amuleto feito de ouro e prata e preparado para o ritual. O amuleto somente funcionará enquanto a pessoa cujo olho foi arrancado estiver viva. Pode ser o próprio olho do mago que está fazendo o ritual.

Daemon: O mago transfere para o amuleto 1 ponto de magia permanentemente.

d20: esse ritual consome 500 XP

Olhos Aguçados das Trevas

Conjuração (Convocação)

Criar Animais/Arkanun 3

Componentes: V, G, F (um bastão e um cálice)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Efeitos: cria um gato

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Conhecido de todas as bruxas da Idade Média, este ritual permite ao mago criar um gato ou outro felino de pequeno tamanho. O animal não é considerado mágico e precisa necessariamente pesar menos de 5 kg.

Existem rituais semelhantes para a criação de outros animais, como cachorros, lagartos, serpentes, corvos e corujas.

O animal conjurado serve como familiar da bruxa, criando uma espécie de elo emocional com ela. A criatura obedece todos os comandos dados pela feiticeira. Muitos estudiosos da Igreja dizem que o felino está sempre possuído por algum espírito maligno. Não se sabe ao certo o quanto de verdade existe nessa afirmação.

Daemon: 1 ponto de magia permanece armazenado no animal durante um ano e um dia.

Olhos da Vítima

Adivinhação

Entender/Controlar Humanos 3

Componentes: V, G, M (os olhos de um morto)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o feiticeiro é capaz de vislumbrar os últimos atos de uma pessoa antes de ser assassinada. O mago enxerga uma rodada no passado por nível, sob o ponto de vista da própria vítima (ou seja: se ela não viu seu assassino, o mago também não o verá).

Olhos das Trevas

Transmutação

Entender Trevas 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite enxergar no escuro

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

As íris dos olhos do mago tornam-se negras como nanquim e o feiticeiro passa a ser capaz de enxergar perfeitamente no escuro. Com o tempo, a maioria dos feiticeiros da Irmandade de Tenebras e dos magos das Sombras desenvolve naturalmente esta habilidade.

Olhos de Coruja

Adivinhação

Entender Animais 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 200m

Efeitos: permite visualizar uma área por cima

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelos adoradores de Diana durante a Antiguidade. Através dele, pode-se observar a floresta através dos olhos de uma coruja que esteja voando na região próxima ao acampamento do feiticeiro. Muitos combates foram ganhos por causa deste ritual e da observação aérea do campo de batalha. Durante o ritual, os olhos do mago tornam-se idênticos aos de uma coruja.

Olhos de Médico

Adivinhação

Entender Humanos 3

Componentes: V, G, M (um cálice com vinho)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfico)

Resistência à Magia: sim (benéfico)

Este ritual simples permite ao mago descobrir doenças em uma pessoa. Para isso, basta ao mago derramar o conteúdo do cálice sobre a pessoa e as partes infectadas por algum tipo de doença ou parasitas ficam imediatamente arroxeadas em contato com o vinho. Este ritual só funciona com doenças naturais.

Olhos Suspeitos

Adivinhação

Entender Arkanun 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeitos: localiza um demônio em uma multidão

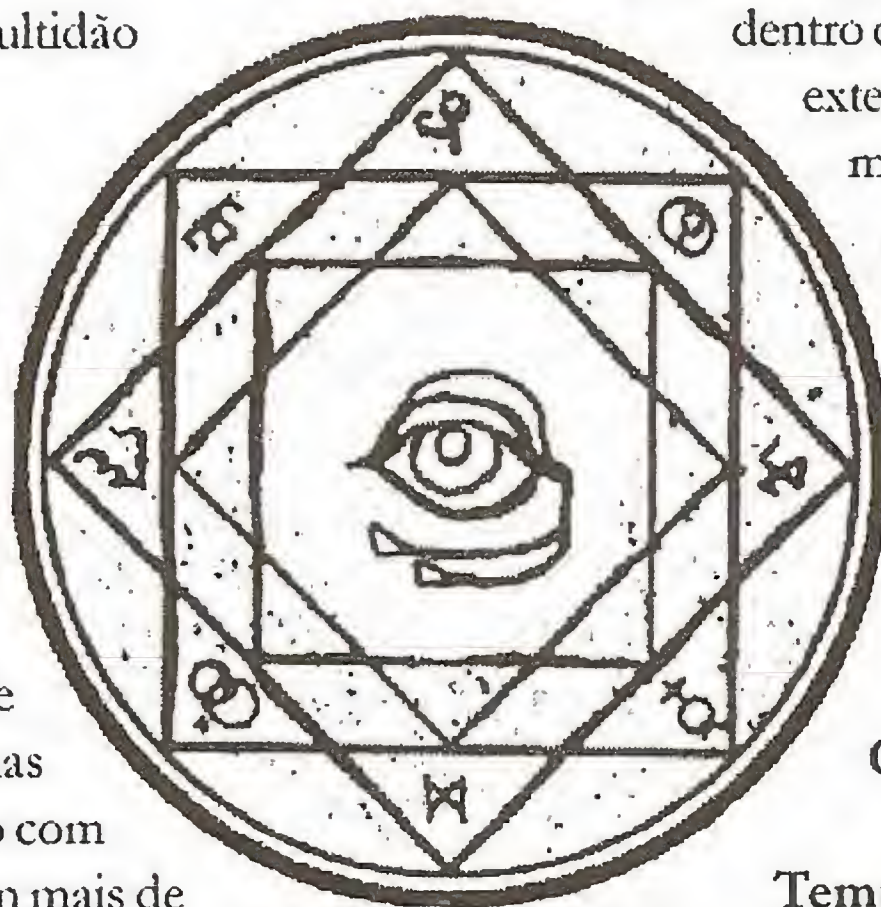
Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não

Permite ao mago localizar um demônio do Inferno dentro de uma multidão apenas passando os olhos por entre os rostos. Mais cedo ou mais tarde, o mago e o demônio cruzarão olhares.

O demônio pode fazer um teste de vontade (WILL vs. 3D) para evitar o efeito desde que SAIBA que alguém o está procurando, mas se falhar, fatalmente seus olhos se encontrarão com os do mago que lançou este ritual. Se existirem mais de um demônio do Inferno na multidão, o Mestre faz um teste aleatório para verificar qual deles o mago descobriu (não precisa ser necessariamente o que estava procurando!).



Ordens da Floresta

Adivinhação

Entender Animais 8

Componentes: V, G, M (um pouco de comida e grãos)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 500m de raio

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos rituais mais valorizados pelos druidas e clérigos dos deuses da natureza. Ele permite ao mago chamar todos os mamíferos e pássaros de pequeno e médio porte que estejam em um raio de até 500m e reuni-los ao redor de si. Em seguida, pode conversar com todos eles, fazendo com que suas palavras sejam compreendidas por todos perfeitamente. O ritual não garante que eles obedeçam ao mago ou sigam suas ordens, mas clérigos

da natureza poderosos o suficiente para conjurar este ritual provavelmente já serão respeitados pelos animais da floresta.

Ordens de Batalha

Evocação [sônico]

Entender Ar 7

Componentes: V, G, M (uma tinta especial)

Tempo de Formulação: 5 minutos

Alcance: 0m

Alvos: 6 pessoas / nível em até 500m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este fabuloso ritual foi projetado para dar ordens aos soldados dentro de um campo de batalha. Com ele, o mago pode dar ordens a até 6 pessoas por nível. Uma vez ativado o ritual, as palavras do mago são ouvidas em alto e bom som por todas as pessoas que tiverem sido marcados previamente com a tinta preparada pelo feiticeiro

dentro de um raio de 500m, não importando o barulho externo. Os combatentes escutam as palavras do mago mesmo se ele estiver sussurrando.

Apenas efeitos mágicos como Silêncio ou magias de proteção contra som podem atrapalhar este ritual.

Ouija

Adivinhação

Criar Spiritum 1

Componentes: V, G, F (um tabuleiro de Ouija)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: toque

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é um dos rituais básicos do Caminho dos Espíritos. Através de uma tábua com desenhos das letras do alfabeto e símbolos místicos, o feiticeiro é capaz de invocar espíritos para conversar.

Como este ritual é extremamente primitivo, não é possível determinar com exatidão a natureza dos espíritos conjurados (a personalidade do fantasma fica a cargo do Mestre). O personagem pode fazer uma pergunta para cada dois níveis que possua.

Ouro dos Trouxas

Conjuração (Criação)

Entender/Criar Terra 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria 1d6 moedas / nível

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual simples faz aparecer nas mãos do mago 1d6 moedas por nível que possua. As moedas são réplicas perfeitas de qualquer tipo de moeda que o mago escolher (mesmo bronze, prata, ouro ou as complexas ligas modernas podem ser falsificadas). As moedas permanecem na terra por uma hora por nível do mago, dissolvendo-se totalmente em seguida.

Este é o único ritual conhecido (entre os níveis mais simples) que consegue simular ouro magicamente (magias espontâneas não conseguem fazer isso). A única forma de detectar o embuste é colocar as moedas em um prato de ferro frio (por essa razão, muitos estabelecimentos que lidam com magos possuem pratos semelhantes para depósito das moedas).

Pânico

Encantamento (Compulsão) [ação mental] [medo]

Entender Humanos/ Spiritum 3

Componentes: V, G, F (uma máscara)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m

Área: 30m

Duração: 1 rodada / nível (ver descrição)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Quando esta magia é lançada contra uma criatura, ela deve fazer um teste de vontade (WILL). Se falhar, vai ficar apavorada e tentar fugir do mago de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer manobra, Vantagem ou magia — exceto aquelas que ajudem em sua fuga, como esquivas, aceleração, transporte, teleporte...

O pânico vai durar até que a magia termine ou até que a vítima saia do Alcance da magia (o que pode ser difícil, se o mago começar uma perseguição...). Personagens ou criaturas que por algum motivo sejam inunes ao medo — como certos clérigos, ou Personagens sob efeito de Fúria — nunca são afetados por esta magia.

Paralisia

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Controlar/Entender Humanos 3

Componentes: V, G, M (um pedaço de madeira)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa + 1 pessoa a cada 3 níveis acima do 6º

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta é uma magia pacificadora, usada por magos para encerrar lutas sem matar ou para deixar a vítima indefesa antes de ter a cabeça esmagada pela clava...

Cada vítima desta magia deve ter sucesso em um teste de vontade (WILL vs. WILL do mago). Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar magia. Qualquer ataque feito contra

um oponente paralisado acerta automaticamente. Contudo, atacar a vítima provoca o imediato cancelamento da magia.

Para cada 3 níveis acima do 6º, o mago pode tentar paralisar uma vítima extra, mas todas têm direito ao teste de vontade (WILL).

Criaturas que tenham Telepatia ainda podem usá-la para se comunicar, mesmo neste estado.

Parede das Sombras

Ilusão (Sombra)

Criar Trevas 7

Componentes: V, G, M (uma ametista negra)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 100m

Área: 100m de comprimento x 2m de altura

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este feitiço conjura uma parede de trevas com até 100m de comprimento (moldada da maneira que o mago desejar) e 2m de altura. A muralha é formada de trevas absolutas, impenetrável a qualquer tipo de luz ou luminosidade.

Objetos podem atravessar a barreira normalmente, mas recebem 1d6 pontos de dano devido ao frio sobrenatural. Qualquer criatura viva que atravesse a muralha, além de receber 3d6 pontos de dano. A criatura pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade é drenada em 3d6 pontos de For, Con e Des (FR, CON e AGI). Caso algum desses Atributos chegue a zero a vítima cai inconsciente no chão.

Além disso, as vítimas saem da barreira desorientadas, permanecendo confusas por 1d3 rodadas. A muralha torna-se praticamente invisível durante a noite e já foi usada com sucesso contra exércitos, que caíam como moscas ao atravessar a barreira erguida pelo Lich Hazzlik.

Parede de Espinhos

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 4

Componentes: V, G, M (um espinho de rosa e sangue do mago)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 5m de comprimento x 1m de largura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Para a realização deste ritual druida, o mago precisa furar seu dedo com o espinho e espirrar uma gota de sangue no solo. Uma barreira de espinhos se erguerá do ponto onde o sangue tocou o solo (somente funciona em um solo fértil).

Os espinhos são resistentes e causarão 2d6 pontos de dano a quem tentar atravessar a barreira forçando a passagem. Para cortar a barreira sem se machucar, são necessários 24 pontos de dano (não é preciso rolar o ataque: o acerto é automático), mas a parede de espinhos possui CA 8 (IP 5).

Parlamento das Árvores

Universal

Entender Plantas 9

Componentes: V, G, M (um círculo de conjuração adequado)

Tempo de Formulação: 1 semana

Alcance: 0m

Efeitos: convoca o Parlamento das Árvores

Duração: o tempo que for necessário

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual druida só pode ser realizado durante o solstício de inverno e uma vez por mago a cada década. Ele reúne todas as árvores ou espécies de árvores mais importantes de um bosque para discutir assuntos que sejam de importância para a floresta e para a terra (as decisões tomadas pelo Parlamento podem não ser totalmente favoráveis ao mago que as chamou). As árvores permanecem animadas por uma ou duas semanas, mas podem retornar a seus lares antes disso, caso o assunto esteja encerrado.

Pássaro de Fogo

Conjuração (Invocação)

Criar/Entender Animais/Fogo 1

Componentes: V, G, M (alpiste)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeitos: cria um pássaro inflamado

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual interessante conjura um pequeno pássaro de fogo. Este pássaro é semelhante a um canário, mas com as penas avermelhadas e que brilham como brasas. O passarinho acompanha o mago por algum tempo e pode ser utilizado para várias ações. A mais importante é a de sinalizar códigos para tropas, pois o pássaro é capaz de desenhar com fogo qualquer tipo de runa e sinais (mesmo à noite) que o mago desejar. O pássaro de fogo também pode ser usado para colocar fogo em telhados de palha ou materiais inflamáveis. Ele possui 1d6 PVs e ao final do ritual (ou se for destruído) ele se dissolverá, retornando ao Plano Astral.

Passeio do Caçador

Transmutação

Entender/Controlar Plantas 3

Componentes: V, G, M (uma folha da floresta)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido pelos rangers para auxiliar seus companheiros não tão habilidosos, o Passeio do Caçador faz com que um Alvo esco-

lhido fique tão envolvido pela floresta que seja capaz de andar pela mata sem fazer nenhum barulho, quebrar galhos e plantas ou perturbar animais e aves. Este ritual também elimina o cheiro do mago.

Patas de Aranha

Transmutação

Criar Humanos/Animais 4

Componentes: V, G, M (uma aranha)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O fetiche para este ritual, que a maioria dos magos considera nojento, consiste em comer uma aranha viva, mantendo-a presa em sua boca pela Duração do ritual.

O mago passa a ser capaz de escalar paredes ou de se pendurar do teto como se fosse uma aranha durante esse período. Ao final no ritual, ele precisa cuspir a aranha ou receberá 1d2 pontos de dano por uma picada.

Este efeito místico pode ser prolongado com gasto extra de pontos de magia (mas a aranha precisa permanecer viva dentro do mago e dizem que a sensação não é nada agradável).

Paz dos Animais

Encantamento (Compulsão)

Entender/Controlar Animais 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 10m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um dos rituais simples da floresta, faz que os animais que o druida conjurar não se ataquem pela Duração do feitiço. Dessa forma, o mago pode convocar uma reunião entre leões e ovelhas para conversar sem que os leões ataquem os outros animais. Este ritual NÃO conjura os animais, apenas afeta os que estão em um raio de 10m do mago.

Pegadas de Animais

Ilusão (Sensação)

Entender/Criar Animais/Humanos 1

Componentes: V, G, M (pelos ou penas do animal escolhido)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: modifica as pegadas do mago

Duração: ½ hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia interessante faz com que as pegadas do mago tornem-se as mesmas pegadas do animal que ele escolheu, pela duração do ritual. Dessa maneira, o feiticeiro pode andar pela mata deixando rastros que confundem seus seguidores. O mago pode "trocar" de animal uma vez a cada dois níveis que possua, desde que dentro da duração do feitiço.

Pegadas Luminosas

Adivinhação

Criar Spiritum 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: as pegadas de uma pessoa

Duração: 101 passos

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual consiste em chamar um espírito para seguir uma pessoa. Ele fará com que as pegadas dessa pessoa apareçam com um leve brilho, característica do material astral que o fantasma deixa na Terra, que apenas o mago é capaz de enxergar. Outras pessoas que possuam magias relacionadas a espíritos (Entender Spiritum 3+) também podem enxergar estas pegadas com um teste de Int (PER). O ritual dura por algumas rodadas ou se a vítima completar 101 passos, o que acontecer primeiro. As pegadas permanecem por uma hora para cada dois níveis do feiticeiro, desaparecendo em seguida.

Pele de Camaleão

Transmutação

Controlar Humanos/Animais 2

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual é muito eficaz se utilizado em florestas, desertos ou outras superfícies camufladas. A pele do feiticeiro adquire a mesma textura do fundo onde está, concedendo ao mago uma invisibilidade de 70% (90% se estiver escondido nas sombras ou durante a noite).

Pele de Mármore

Transmutação

Controlar Terra/Humano 3

Componentes: V, G, F (runas desenhadas no corpo do mago)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Efeitos: cria uma pele protetora

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Ao desenhar certas runas em seu corpo, a pele do mago adquire tonalidades próximas do mármore e confere proteção contra ataques cinéticos, balísticos, fogo, frio e eletricidade enquanto durar o ritual. Enquanto estiver nessa forma, contudo, sofrerá redutores em Agi (AGI e DEX) iguais ao redutor de dano (IP).

Caso a Des (AGI ou DEX) do mago fique menor do que 1, ele ficará imóvel pela duração do ritual.

Níveis	redutor de dano	IP	coloração
Até 6º	2 / +2	4	mármore branco
7º-9º	3 / +3	6	mármore verde
10º-12º	4 / +4	9	mármore cinza
13º+	5 / +5	10	granito

Pele do Carvalho Ancião

Abjuração

Criar Plantas/Humanos 2

Componentes: V, G, M (uma casca de carvalho)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: cria uma pele de plantas

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelo mago Paolo Egídius como uma forma de proteção dupla dentro das florestas. A Pele do carvalho ancião faz com que o personagem (e todas as suas vestimentas e equipamentos) sejam recobertos por limo, galhos, folhas e plantas, bem como sua pele adquire as texturas de uma casca de carvalho.

O ritual fornece BA +3+1 por nível até o máximo de +10 (IP 2+1 por nível até o máximo de 8). Ao mesmo tempo, o mago recebe um redutor equivalente em Des (AGI e DEX).

Pena de Fausto

Transmutação

Controlar Arkanun 6

Componentes: V, G, M (sangue do mago), F (uma pena especial)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 demônio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual exige uma pena especialmente preparada e muito afiada com Focus (Fetiche). O mago passa a ponta afiada no pulso e escreve com seu sangue o nome verdadeiro de um demônio que conheça (isto causa 1 ponto de dano ao mago). Quando o papel for queimado, o demônio sentirá o chamado, não importa onde ou em que plano estiver.

Este ritual não confere ao demônio poder (ou vontade) para chegar ao lugar do chamado, apenas o avisa que o mago deseja falar com ele.

Pena dos Rumores

Adivinhação

Entender Spiritum 2

Componentes: V, G, M (uma pena, papel e tinta)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: transcreve os principais rumores em um pergaminho

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Outro feitiço envolvendo espíritos, a Pena dos Rumores é um ritual que os magos fazem quando chegam a uma cidade nova. Através da conjuração de espíritos menores, eles colocam pergaminho e papel no chão enquanto recitam os versos do ritual e a pena vai escrevendo os rumores comuns à cidade (o que não significa de maneira nenhuma que sejam verdades, apenas o que o povo está comentando, lendas e relatos que são comuns à cidade).

A pena transcreve um rumor a cada três níveis do mago e mesmo se vários magos fizerem este ritual, não conseguirão muitas variações da mesma história. Os rumores ficam por conta do Mestre, que pode utilizar este ritual como gancho para Aventuras.

Pequenas Curas

Criação (Cura)

Entender Luz/Água 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfica)

Resistência à Magia: sim (benéfica)

Este é um ritual simples. Através de suas mãos, o mago transfere a energia vital de seu corpo para um aliado. O mago gasta 1PV (1 PV e 1 ponto de magia) para doar 1d3 Pontos de Vida para o aliado. Este ritual pode ser feito no próprio mago (que nesse caso, não perde os PVs do custo do ritual).

Pequeno Companheiro

Conjuração (Convocação)

Entender/Controlar Animais 3

Componentes: V, G, M (um pedaço do alimento do animal)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: ver descrição

Efeitos: conjura um animal para um pequeno favor

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi dado pela deusa Allihanna aos seus adoradores, como um presente especial. Através desta magia, o personagem pode pedir a alguma criatura da floresta (um coelho, marmota, esquilo ou outro animalzinho) que lhe faça um



favor qualquer (levar uma mensagem, um objeto, espionar um grupo de pessoas etc.) e em troca lhe dá sua comida preferida.

Este ritual só funciona se as intenções do mago forem sinceras, ou seja, se o mago não pretender de ferir ou matar a criatura propositalmente.

Pequeno Teleporte

Transmutação [teleportação]

Entender/Controlar Metamagia 2

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto)

Resistência à Magia: sim (objeto)

Esta magia foi desenvolvida por um feiticeiro chamado David Blake durante a década de 20 e permite ao mago realizar pequenos teleportes de objetos inanimados de dimensões muito reduzidas (tamanho máximo de uma carta de baralho, anel, chave ou pulseira) em pequenas distâncias (para dentro de garrafas, bolas de basquete, potes fechados, paredes ou vidros que estejam a até 2m de distância do conjurador).

Pequeno Teleporte é utilizado quase que exclusivamente em shows de mágica e ilusionismo, mas pode ser realmente útil em uma hora de necessidade.

Percepção Onisciente

Adivinhação

Entender Humanos/Spiritum 9

Componentes: V, G, F (um crânio de cristal)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 20m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com esta poderosa magia, o feiticeiro torna sua consciência totalmente expandida com a área ao seu redor, tornando-se literalmente onisciente dentro de uma área de 10m de raio por nível. O feiticeiro é capaz de perceber toda e qualquer forma de vida, barulhos, cheiros, movimentos e temperaturas, bem como espíritos e seres sobrenaturais de qualquer espécie que estejam dentro da área de efeito.

Este ritual não permite a leitura da mente ou das intenções das entidades observadas, apenas confere ao seu realizador todas as percepções físicas e espirituais dentro dos limites do feitiço.

Daemon: qualquer feitiço ou ritual de ofuscação precisa passar em um teste de poder vs. 9D para continuar em efeito dentro da área. Poderes e capacidades naturais precisam passar em um Teste de WILL vs. 9D para continuarem em efeito.

d20: os feitiços de ocultação precisam passar em um teste contra CD 35 para resistirem ao efeito de Percepção Onisciente.

Pernas, Patas e Asas

Adivinhação

Entender Metamagia 1

Componentes: G, M (uma pedrinha de ábaco)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 100m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelos pastores de Arton para contar rapidamente seus rebanhos, mas foi adaptado por aventureiros para um ritual muito simples e prático para contar tesouros, exércitos ou mercadorias.

A magia permite ao feiticeiro enumerar perfeitamente determinado tipo de objeto e criatura, mas apenas as que o próprio mago poderia contar (ela não detecta soldados invisíveis, por exemplo) nem é capaz de detalhar ou discernir entre objetos (o ritual não distingue orcs de trolls. O mago pode desejar contar TODOS os soldados, apenas os orcs ou apenas os trolls. Caso queira fazer a separação, terá de utilizar este ritual várias vezes).

Pés de Macaco

Transmutação

Criar Animais/Humanos 2

Componentes: V, G, M (uma banana)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que os pés de uma pessoa que o mago toque (pode ser o próprio mago) tornem-se semelhantes aos de um macaco, permitindo ao mago usar seus pés como se fossem verdadeiras mãos (com Destreza igual a metade de sua destreza normal). O mago pode usar os pés para se segurar em galhos, para ajudar em escaladas ou até mesmo para lutar.

Pesadelo

Transmutação

Criar Animais/Spiritum 6

Componentes: V, G, M (círculo de invocação adequado e uma asa de uma fada)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 cavalo

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: nenhum / fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim / não

Este ritual transforma um cavalo comum em um Pesadelo, uma criatura mística bastante temida no norte da Europa. O couro do animal fica enegrecido, sua crina avermelhada, seus olhos

começam a soltar fumaça e suas patas ficam afiadas como lâminas (bônus de +5 para dano). Este ritual precisa ser realizado à noite e dura até o amanhecer. O cavalo precisa fazer um teste de fortitude (CON) pela manhã ou morrerá.

Pescaria

Conjuração (Convocação)

Criar Animais 2

Componentes: V, G, F (uma vara de pescar)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 50m de raio

Efeitos: melhora uma pescaria

Duração: 1 manhã ou 1 tarde

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

A magia Pescaria faz com que o feiticeiro ou seus aliados tenham uma manhã (ou tarde) de sorte e consigam pescar peixes suficientes para uma refeição (para uma pessoa) a cada dois níveis do mago (desde que tenham peixes suficientes na área).

Peste

Necromancia

Criar Trevas/Água/Humanos 8

Componentes: V, G, M (a mão decepada de uma criança)

Tempo de Formulação: 1 dia

Alcance: 30m

Alvo: 5d6 pessoas

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Este ritual começa uma peste em uma vila ou cidade. A peste atinge originalmente 5d6 pessoas, como uma febre e atinge seu ápice em um ou dois meses, espalhando-se como qualquer peste não mágica através do contato com os doentes e pelo ar.

Medidas de prevenção podem diminuir os efeitos da peste. Uma praga pode matar até dez por cento de toda uma população.

Daemon: a peste possui força de contaminação de 3D, que deve ser testada contra a CON de quem tiver contato com a vítima por pelo menos 5 minutos.

d20: a peste possui CD 22 quando for testada a resistência contra contaminação.

Peste Negra

Necromancia

Criar Animais 7

Componentes: V, G, M (um rato negro, um círculo de conjuração)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: ilimitado

Efeitos: conjura ratos infectados com Peste

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este macabro ritual conjura 250 ratos infectados com a bactéria *Yersina Pestis*, causadora da peste bubônica, e os solta em uma área ao redor do círculo de conjuração. A partir desse ponto, os ratos seguirão seu rumo. Tanto os ratos quanto a doença não são considerados mágicos e, portanto, não podem ser desencantados ou anulados através de magias comuns.

O tamanho da catástrofe depende da estação do ano, da quantidade de pessoas em contato com os ratos, o tipo de cidade e também da sorte (o próprio mago pode acabar se infectando).

Siga a tabela abaixo para determinar aproximadamente quantas pessoas serão infectadas por dia, durante 2d6 dias. Após o primeiro período, a peste afetará 1% da população por dia (note que se a cidade em questão for uma cidade portuária ou comercial, vítimas infectadas podem acabar saindo da cidade, gerando focos de infecção em outros locais).

População	Porcentagem
Até 500 pessoas	5%
De 500 a 1000	3%
De 1001 a 5000	2%
Mais de 5000	1%

Sendo infectadas, as vítimas perdem 1 ponto de FR, 1 ponto de CON e 1 ponto de AGI por dia até que algum desses Atributos chegue a zero, quando a vítima morre. Se a vítima não receber tratamento a doença avança até matar a vítima. Se receber tratamentos adequados, a doença para de evoluir e a chance da vítima morrer é de apenas 15%. A peste pode ser tratada por métodos convencionais, através de magias de cura ou medicina (quando disponível).

Daemon: a peste negra possui força de contaminação de 5D, que deve ser testada contra a CON de quem tiver contato com a vítima.

d20: a peste possui CD 30 quando for testada a resistência contra contaminação.

Petrificação

Transmutação

Controlar Humanos/Terra 6

Componentes: V, G, M (uma pena de um cocatriz)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Esta é a temível magia que transforma criaturas em pedra. Ela pode ser lançada de duas maneiras: com um contato visual (basta a vítima olhar para o mago) ou ao toque. Em ambos os casos a vítima tem direito a um teste de fortitude (CON) para negar o efeito.

Uma criatura transformada em pedra não está necessariamente morta: ela pode ser revertida ao estado normal através de poções, pergaminhos ou as magias Cancelamento de Magia, Cura de Maldição, Desejo ou Milagre.

Ao final da duração do ritual, as vítimas reverterem ao estado original. As "estátuas" de seres petrificados são quase

indestrutíveis e não podem ser danificadas com armas ou ataques normais — apenas por magia com nível (F'ocus) 5 ou mais ou armas mágicas com bônus acima de +3.

Criaturas como a medusa, o basilisco, o cocatriz e outros monstros têm a petrificação como uma habilidade natural, que podem usar livremente sem gastar poderes mágicos. Perceba que, nesses casos, a petrificação NÃO é considerada uma magia — e, portanto, não poderia ser anulada com Cancelamento de Magia.

Daemon: o mago pode armazenar 3 pontos de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar. Caso uma vítima permaneça transformada durante um ano e um dia, ela estará para sempre petrificada, podendo ser revertida apenas com os mais poderosos rituais conhecidos.

Piromania

Evocação [fogo]

Criar/Controlar Fogo 7

Componentes: V, G, M (diversos fios de palha)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 50m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi desenvolvido pelo mago insano chamado Denizen. Os sábios especulam que foi uma versão deste ritual que começou o incêndio de 1666 em Londres.

O feitiço Piromania faz com que 7d6 focos de incêndio apareçam em um raio de 50m ao redor do conjurador. Os focos de incêndio não são apagados normalmente, escolhendo alvos inflamáveis como cortinas ou telhados de palha e permanecendo acesos por algumas rodadas (o suficiente para começar um incêndio de proporções dantescas se nada for feito).

Piso Escorregadio

Transmutação

Criar Água 2

Componentes: V, G, M (círculo de invocação adequado e a lágrima de uma fada)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 20m

Área: ver descrição

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: reflexos (AGI) anula

Resistência à Magia: não

A feiticeira faz um gesto com as mãos como quem está derramando uma jarra cheia no chão, e um líquido escorregadio e transparente aparecerá na região que ela indicar.

Qualquer pessoa que caminhe ou corra sobre este líquido precisa passar em um teste de reflexos (AGI) ou escorregará.

A área afetada pela magia é determinada pelo nível do mago (níveis até 4° = 1m de raio; níveis 5°-6° = 2m; níveis 7°-8° = 4m; níveis 9°+ = 8m).

Planta Carnívora

Conjuração (Invocação)

Criar Plantas/Arkanum 4

Componentes: V, G, F (uma papa-moscas)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 0m

Efeitos: conjura uma planta carnívora

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual foi um presente de Allihanna e Megalock para seus druidas. O componente deste feitiço é uma pequena planta carnívora, que deve ser colocada no chão no local onde o ritual será finalizado. Quando as últimas frases do encantamento forem pronunciadas, a planta carnívora crescerá até cerca de 4m de altura e atacará qualquer pessoa que o mago indicar (dentro do raio de 4m).

Daemon: a planta carnívora pode morder com 60% e causa 4d6 pontos de dano em cada ataque bem sucedido. Após algum tempo, a planta consome todos os nutrientes do solo e retorna ao seu estado original, podendo ser reutilizada em outros rituais.

d20: a planta ataca com bônus base de ataque +5 e dano 4d6.

Plantação

Transmutação

Entender/Controlar Plantas 3

Componentes: V, G, M (sementes do tipo desejado)

Tempo de Formulação: 1 noite

Alcance: toque

Alvo: 1 plantação

Duração: até a colheita

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual druídico faz com que um determinado campo de cultivo seja abençoado pelos deuses da fertilidade e da agricultura. Como resultados, a colheita produzirá 50% mais vegetais do que o normal. O mago deveabençoar as sementes que serão utilizadas como material neste feitiço e espalhá-las por toda a plantação, em um ritual que geralmente dura a noite inteira.

Pó ao Pó

Necromancia

Controlar Humanos/Spiritum 5

Componentes: V, G, M (água benta)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 esqueleto / 1 morto-vivo

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago transformar um esqueleto em pó. Se usado em um corpo recém-falecido, impedirá que este corpo seja transformado em morto-vivo posteriormente (zumbis ou esqueletos). O corpo continuará a decompor-se normalmente,

mas ficará imune a qualquer tipo de ritual ou magia que o transformaria em um morto-vivo.

Alternativamente, este feitiço também pode ser utilizado como uma arma contra mortos-vivos sem mente, não afetando mortos-vivos possuídos por uma alma (como vampiros, lichs ou possessões) ou incorpóreos (fantasmas, aparições, sombras). Para isso, basta o mago arremessar contra ele o frasco de água benta e o esqueleto atingido será destruído pela magia.

Podridão

Necromancia [morte]

Criar Plantas/Trevas 6

Componentes: V, G, M (uma pérola negra)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 6m de raio

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum / fortitude anula

Resistência à Magia: não

Com este malévolo feitiço, todas as árvores, plantas e vegetais em um raio de seis metros ao redor do mago apodrecem e morrem instantaneamente. Árvores mais antigas, animadas ou místicas podem fazer um teste de fortitude (CON). As plantas se transformarão em cinzas e pó, somente sobrando galhos retorcidos e cinzas negras. A pérola é consumida no ritual.

Se usado contra árvores inteligentes (treants, ents ou árvores-falantes), o ritual causa a elas 5d6 pontos de dano. Não funciona contra árvores-mortas-vivas. O uso deste ritual em uma floresta de fadas é altamente desaconselhável.

Ponte de Sombras

Ilusão (Sombras)

Criar Trevas 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 5m x 1m / nível (máximo de 30m x 6m)

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço conjura sombras do Plano das Trevas para formar uma ponte semi-sólida composta de material de sombras. Andar sobre a Ponte de Sombras é como caminhar sobre um colchão (apesar da ponte ser sólida). A ponte é capaz de suportar até 50kg por nível do mago e pode ser estendida a até 5m de distância e 1m de largura por nível (máximo de 30m de comprimento e 6m de largura).

Ponto de luz

Evocação [luz]

Criar Luz 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeitos: cria um feixe de luz

Duração: 5 rodadas (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um efeito criado após a década de 70, faz com que um feixe de luz monocromático siga em linha reta de um ponto a outro, normalmente dos dedos do mago até um alvo escolhido. Geralmente usado como "mira laser" de uma arma, embora possa ser usado para apontar objetos ou criar pequenos desenhos no ar. O feixe pode ser criado em qualquer uma das sete cores do arco-íris.

Portais

Transmutação

Criar Metamagia 5

Componentes: V, G, F/FD (um portal)

Tempo de Formulação: 1d3+1 horas

Alcance: toque

Efeitos: abre um portal para outro plano

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este é o ritual básico para a abertura de portais interdimensionais. O mago precisa encontrar dois pilares (podem ser um portão, uma porta, duas árvores, uma caverna ou qualquer outro). Deverá consagrar o local, em um processo que demora algumas horas de meditação e depois atravessar o portal de olhos fechados. Ao atravessá-lo, o mago encontrar-se-á no Plano desejado, em local conhecido (o ritual não pode ser utilizado para locais que o mago não conheça ou nunca tenha estado).

O ritual pode levá-lo a qualquer um dos Planos Físicos (Terra, Arcádia, Sonhar, um semiplano, Inferno, Arkanun ou Paradísia), mas não garante a segurança do mago no local aonde ele chegará.

Portais (versão das velas)

Transmutação

Criar Metamagia 6

Componentes: V, G, M (sete velas consagradas),

F/FD (um portal)

Tempo de Formulação: 1d3+1 horas

Alcance: ver descrição

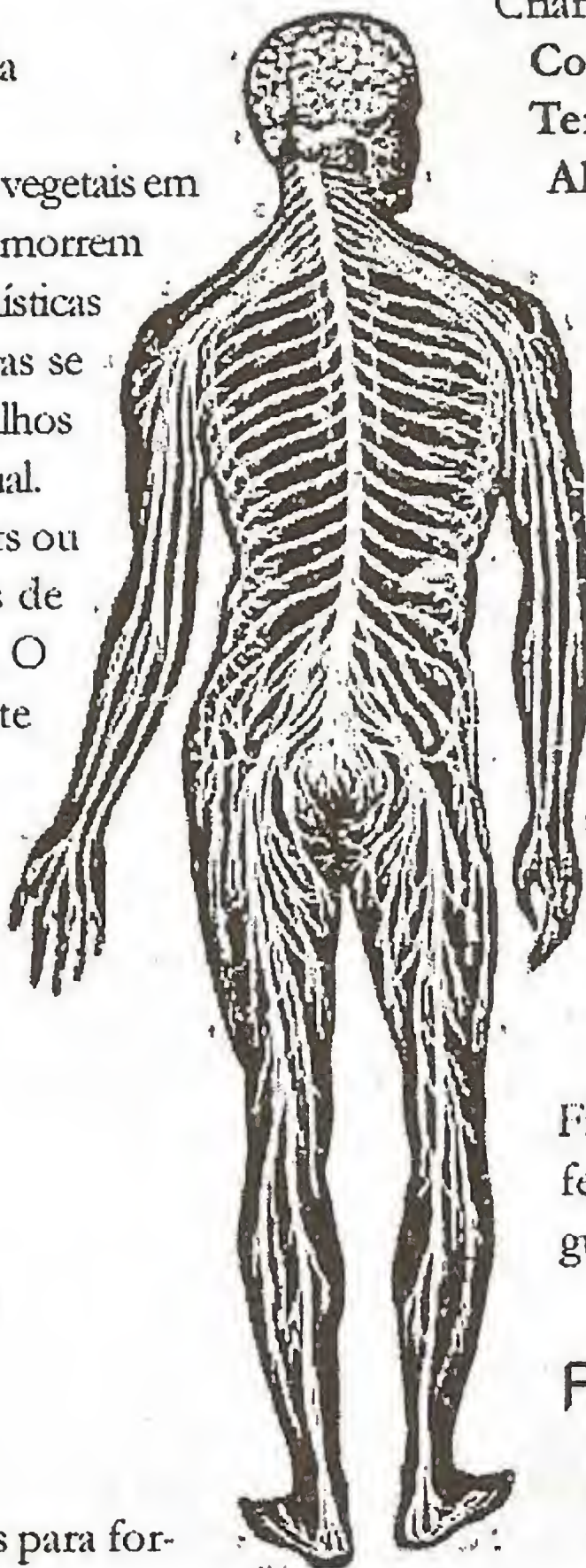
Efeitos: abre e mantém um portal

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Funciona exatamente como o Portal, com a diferença que pode ser mantido por alguns minutos. Inclui acender sete velas ao redor de um círculo, com cores especificadas de acordo com cada



Plano de Existência, sentar no interior do círculo e meditar durante o tempo necessário, recitando as chaves de ativação. Ao acabar o ritual, o mago e o círculo estarão no local desejado. O ritual dura até que as velas sejam consumidas, quando o círculo retorna a seu Plano de origem.

Portal para Metrópolis

Transmutação

Entender/Controlar Spiritum/Metamagia 8

Componentes: V, G, M(9 velas feitas de gordura de criança ou animal), F (um altar, espada e ampulheta)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: abre um portal para Metrópolis

Duração: 3 horas / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago romper por um curto período de tempo a barreira interdimensional que separa a Terra de Paradisia. Durante esse período, o mago e mais duas pessoas podem permanecer em Paradisia (mais especificamente na cidade de Metrópolis). Este é um ritual perigoso, pois o mago fica sujeito a qualquer dano ou criatura que encontrar em Metrópolis.

Durante a estada em Metrópolis, pelas Leis, qualquer ato realizado por um convidado do mago será de inteira responsabilidade do feiticeiro, que responderá por eles. O período de tempo é contado a partir da ampulheta, na Terra, pois o tempo pode fluir de maneira diferente dentro de certas regiões de Metrópolis.

Praga

Necromancia

Controlar Humanos/Arkanun 5

Componentes: V, G, M (uma aranha viúva-negra)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 semana

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual macabro foi desenvolvido pelos sacerdotes de Tenebras durante a Idade Média. A vítima escolhida é atacada com uma praga mística que faz com que ela sangre pelo nariz, lábios e ouvidos, perdendo 1 PV a cada dois dias, durante uma semana. O problema é que qualquer pessoa que esteja no mesmo aposento que a vítima possui uma chance em dez de ser contaminada também a cada vez que encontra com o doente. Os sintomas só aparecerão um dia após o contágio, o que pode agravar ainda mais a contaminação.

Tirando o mal-estar e o desconforto, o ritual não causa grandes danos físicos, além do sangramento, vômitos e diarreia, mas pode causar grande terror em uma vila. Uma pessoa que já tenha sido infectada torna-se imune a esta doença até a nova lua cheia.

Daemon: esta doença não afeta pessoas que possuam o Aprimoramento Alma Pura.

Praga de Kobolds

Conjuração (Invocação)

Criar/Controlar Animais/Metamagia 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: ilimitado

Efeitos: conjura kobolds

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Muitos magos e clérigos são conhecidos por invocar criaturas para lutar em seu lugar. Praga de Kobolds (também conhecida como "O Pesadelo de Katabrok", por razões desconhecidas...) é a mais simples dessas magias de invocação. A mágica faz surgir em qualquer lugar dentro da área de efeito um grupo de kobolds.

Para cada 3 níveis que o mago possuir, a magia invoca 1d6 kobolds, até um máximo de 4d6. Eles surgem na mesma rodada, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Não sentem medo e lutam até a morte. Infelizmente, também são incontroláveis: atacam ao acaso quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do mago (mas nunca o próprio mago). Por esse motivo, magias como esta são normalmente empregadas por magos solitários — ou que não se importem com a segurança dos companheiros.

Quando a batalha termina, ou caso não existam oponentes por perto, os kobolds desaparecem. Sendo sustentável, o mago também pode escolher interromper a magia e sumir com as criaturas quando quiser. O mesmo vale para quaisquer outras magias de invocação de criaturas.

Pregar a Sombra

Necromancia

Controlar Terra 3

Componentes: V, G, M (pregos enferrujados)

Tempo de Formulação: 1 rodada / prego

Alcance: toque

Alvo: a sombra de 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) parcial

Resistência à Magia: sim

Este ritual de São Cipriano requer alguns pregos enferrujados. O mago enterra o prego na sombra feita pela vítima e causa a ela dor física (2 pontos de dano por prego, até o máximo de 1 prego por nível). A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para cada prego; uma vez que consiga passar em um teste, o ritual deixa de fazer efeito com ela por trinta dias e uma noite.

Pregar a Sombra (versão judaica)

Necromancia

Controlar Trevas 3

Componentes: V, G, M (um prego de ferro)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: a sombra de 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta magia judaica consiste em cravar um prego de ferro na sombra de um adversário. Enquanto o prego permanecer naquele local, a vítima será incapaz de se afastar do prego, mantendo literalmente sua sombra "pregada" no chão.

Para conseguir se afastar, a vítima precisa remover o prego do chão ou vencer uma disputa de vontade (WILL vs. 6D).

Presença

Ilusão (Feitiço)

Entender Humanos 4

Componentes: V, G, F/FD (um broche especialmente preparado)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Alvo: o próprio mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esse feitiço é utilizado por políticos e conselheiros que desejam impressionar um grupo de pessoas.

Enquanto estiver sob os efeitos deste ritual, o personagem terá um bônus de +1 ponto em CAR para cada dois níveis que possua, até um máximo de +10.

Previsão

Adivinhação

Controlar Metamagia 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: informa quanto tempo demorará uma atividade

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual era muito utilizado para marcar o tempo de preparo de outros rituais (poções, elixires, etc.) quando ainda não existiam relógios. Ele permite à bruxa saber exatamente o horário previsto para um curso de ação, desde que não aconteça nada de extraordinário e imprevisível. Também pode ser utilizado para calcular o tempo que uma sala demorará a inundar, o tempo até uma vela ser consumida, o tempo até o pôr-do-sol, entre outras coisas.

Procura pela Erva Selvagem

Adivinhação

Entender Plantas 3

Componentes: V, G, F (o nome correto da erva)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: 50m / nível

Efeitos: encontra uma determinada planta

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago encontrar um tipo específico de erva, desde que esse tipo de planta exista na floresta onde este ritual druídico for realizado. Para os não-druidas, dentro da floresta, um teste de Int (PER) de tempos em tempos é necessário, para entender os sinais que a natureza fornece ao mago (galhos apontando, troncos inclinados etc.).

Proteção contra a Tormenta

Abjuração

Controlar Arkanun 5

Componentes: V, G, M (runas especiais desenhadas no chão)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 1m de raio / nível centrado no mago

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia foi criada recentemente nos laboratórios da Academia Arcana, após exaustivos estudos sobre a Tormenta. Ela fornece certa proteção contra os efeitos climáticos da tempestade mística. O mago consegue traçar um círculo com até 1m de raio para cada nível que possua. A magia concede invulnerabilidade total contra a chuva ácida, relâmpagos e neblina venenosa das áreas de Tormenta, mas não funciona contra esses tipos de dano (ácido, relâmpagos e venenos) de qualquer outra origem. Proteção contra Tormenta também é eficaz contra os efeitos da magia Um Momento de Tormenta.

Os estatutos da Academia decretam que esta magia deve ser ensinada a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam). Infelizmente, é uma magia experimental e ainda não foi totalmente aperfeiçoada; existe uma chance em três (1 ou 2 em 1d6) de que ela pareça funcionar, mas apenas até o momento de enfrentar o clima infernal da Tormenta...

Proteção contra Arkanun

Abjuração

Entender/Controlar Arkanun 2

Componentes: V, G, F/FD (escaravelhos negros)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvos: o mago + 1 pessoa a cada 2 níveis

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual protege o feiticeiro e uma pessoa escolhida para cada dois níveis que ele possua dos efeitos maléficos do ritual Sensações de Arkanun. Cada uma das pessoas precisa carregar consigo um escaravelho pela duração do ritual (se por algum motivo perder o besouro, passará a ser afetado normalmente).

Proteção contra Vampirismo

Abjuração

Criar/Controlar Humanos 4

Componentes: V, G, F/FD (uma faca ritualística)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: toque

Alvo: o próprio mago / 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necessita de uma faca especialmente preparada, de preferência a faca (ferramenta mística) do mago que executa este ritual. Até o 8º nível essa magia só pode ser feita sobre o próprio mago, mas a partir do 9º outra pessoa pode ser afetada.

Este efeito evita que uma vítima vampirizada por um strigoi, lamiai, ekimmu (em até 3 dias) torne-se efetivamente um vampiro. O método funciona apenas contra as raças e linhagens de vampiros que transformam suas vítimas dando a elas um pouco de seu próprio sangue.

O mago faz com que o sangue do vampiro seja concentrado em um dos braços da vítima. Ele, então, corta uma veia importante (em geral o pulso, de modo semelhante aos suicidas) e espera o sangue vampírico sair.

A cicatriz do corte feito por este ritual não pode ser apagada por nenhum método que não as mais poderosas magias de regeneração ou rituais como Desejo ou Milagre.

Daemon: Para cada ponto de sanguinus utilizado pelo vampiro, a vítima sofrerá 1d3 pontos de dano (não podem ser usados Pontos Heróicos para absorver este dano). Caso a vítima chegue a zero Pontos de Vida durante o ritual, ela morrerá.

Proteção Demoníaca

Absorção

Criar Arkanun/Humanos 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Alvo: o próprio mago

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual confere ao mago uma pele escamosa semelhante à de um demônio de Arkanun. A nova pele leva 1 rodada para surgir, rasgando a pele original do mago (este é um processo dolorido, que causa ao mago 1 ponto de dano).

A pele absorve 10 pontos de dano por rodada (seja por dano cinético, balístico, fogo, frio ou eletricidade) e permanece pelo tempo que o mago conseguir agüentar: o ritual causa 2 pontos de dano por rodada.

Magos que utilizam este ritual frequentemente tem a pele coberta de cicatrizes, decorrentes das diversas transformações.

Daemon: o mago pode gastar 1 ponto de magia para não sofrer os 2 pontos de dano em qualquer rodada que desejar.

Pulso

Transmutação

Controlar Ar 4

Componentes: V, G, M (uma pena de coruja)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 16m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual permite ao mago projetar uma onça de choque centrado nele, a partir de seu braço, e capaz de empurrar todos os objetos que estiverem ao seu redor. A For (FR) deste ritual a até 2m de distância é de 8d6, diminuindo em 1d6 para cada 2m de distância.

Quem estiver dentro da área de efeito deve fazer um teste de fortitude (CON vs. FR do ritual) para não ser arremessado para trás 2d6 metros e sofrer 1d6 pontos de dano.

Putrefação

Necromancia [mal] [morte]

Controlar Humanos/Trevas 6

Componentes: V, G, M (um pedaço de carne podre, que vai se desmanchando a medida em que o ritual se desenvolve)

Tempo de Formulação: 2 horas

Alcance: toque / 10Km

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um círculo de proteção versus magias acionado por circunstâncias é recomendado.

Através deste complexo ritual, o mago consegue literalmente apodrecer a carne de uma vítima, fazendo com que ela se torne nada mais do que um punhado de ossos carcomidos em poucos dias. Com a realização correta deste ritual, a vítima começa a perder 2 PVs por dia, que não pode ser regenerado de forma alguma (a não ser por meio de rituais complexos), até sua completa destruição. O mago precisa estar a menos de 10km da vítima todo o tempo, caso contrário, o feitiço perde o efeito (reduzindo o dano para 1 ponto por dia).

Não há nada que a vítima possa fazer, a não ser matar o mago que conjurou o ritual, ou tentar realizar o desencantamento. Quando ela morre ou quando o ritual é quebrado, o mago deve fazer um teste de vontade (WILL) ou sofrer os mesmos efeitos de sua vítima (por isso o círculo de proteção é recomendado).

Daemon: Este ritual consome cinco pontos de magia extras, que ficam armazenados na vítima durante o ritual

Quatro Pregos

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Controlar Terra 5

Componentes: V, G, M (quatro pregos enferrujados)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pegada de uma pessoa

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

O mago coloca os quatro pregos ao redor da pegada de uma vítima (que precisa necessariamente ter sido feita em chão de terra) e a vítima não poderá se afastar mais do que 1km daquela pegada pela duração do ritual a menos que consiga vencer um teste de vontade (WILL vs. 5D).

Se estiver mais distante que 1km da pegada quando o ritual for realizado (e perder o teste), a vítima será impelida a ir à direção dos 4 pregos pela duração do ritual.

Rádio da Polícia

Adivinhação

Entender Ar/Luz 3

Componentes: G, F (um rádio de pilha ou walkman)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10km de raio

Efeitos: ouve o rádio da polícia local

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual moderno permite ao feiticeiro sintonizar as faixas de qualquer tipo de rádio amador (incluindo faixas da polícia, bombeiros, aviões e outras) mesmo que esteja utilizando um simples walkman ou rádio de pilha.

Raio

Evocação [eletricidade]

Criar Ar/Luz 4

Componentes: V, G, M (um ramo de arruda)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: 1 criatura

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual cria um raio elétrico das mãos do feiticeiro até um alvo escolhido, a até 20m de distância. O raio causa dano pelo nível do mago (níveis até 8º = 4d6; níveis 9º-10º = 5d6; níveis 11º-12º = 6d6; níveis 13º+ = 7d6), mas um teste de fortitude (CON) da vítima para reduzir o dano pela metade é permitido. Não funciona contra Alvos que não estejam tocando o solo.

Raio da Morte

Evocação [luz]

Criar Luz 9

Componentes: V, G, M (um diamante)

Tempo de Formulação: 1 ação



Alcance: 0m

Área: uma linha de 2m / nível

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este é um dos mais poderosos rituais do Caminho da Luz. Com ele o mago é capaz de disparar dos dedos de sua mão um raio da mais perfeita luz branca, que segue em linha reta até 2m por nível do feiticeiro, atingindo todas as criaturas que estiverem em seu caminho. Cada uma delas pode fazer um teste de fortitude (CON) para se desviar do raio. Caso o raio acerte um dos oponentes, ele causa 9d6 pontos de dano.

O raio é capaz de perfurar qualquer tipo de estrutura, deixando um buraco em pedra ou metal de até 10cm de profundidade por nível. O diamante é consumido no ritual.

Raio Desintegrador

Evocação [energia]

Criar Ar/Trevas 6

Componentes: V, G, M (uma pérola negra)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura ou objeto

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) anula / fortitude (CON) parcial (ver descrição)

Resistência à Magia: sim

Esta temível Magia tem o objetivo de destruir por completo um objeto ou criatura, reduzindo-a a nada. Apenas um Desejo, Milagre ou Milagre Demoníaco poderiam recuperar qualquer coisa desintegrada com esta Magia.

Caso seja usada contra criaturas (vivas ou não) ou alvos em movimento, exige-se um teste de Int (PER) do mago para acertar o raio desintegrador. Criaturas sempre têm o direito a um teste de reflexos (AGI) para negar o efeito.

Objetos estáticos ou alvos parados podem fazer um teste de fortitude (CON) para resistir, uma vez atingidos, mas mesmo que passem no teste, recebem 5d6 pontos de dano. Se morrerem do dano causado por um Raio Desintegrador, as vítimas parecerão ter sido carbonizados (isso faz toda a diferença do mundo, pois, se estiverem com sorte, poderão ressuscitar o corpo destruído desta maneira).

Objetos mágicos — ou que estejam sob efeito de qualquer Magia — também podem ser desintegrados, mas eles têm o direito a um teste de fortitude (CON) para anular o efeito. Certos artefatos e outros objetos mágicos muito poderosos não podem ser desintegrados.

Raio Desintegrador funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, magias e outras formas de energia ou criaturas espectrais ou astrais, mas é possível desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo. Assim, um zumbi ou esqueleto pode ser desintegrado, porque tem um corpo físico — mas não um fantasma, espírito ou sombra.

Raios Elétricos

Evocação [eletricidade]

Criar Ar/Luz 4

Componentes: V, G, M (um ramo de arruda), F (um anteparo de metal)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual cria raios das mãos do feiticeiro que se propagam por uma sala, acertando a todas as pessoas que estiverem entre o mago e algum anteparo de metal.

O raio causa dano de acordo com o nível do mago (níveis até 8º = 4d6; níveis 9º-10º = 5d6; níveis 11º-12º = 6d6; níveis 13º+ = 7d6), mas um teste de fortitude (CON) em cada vítima para reduzir o dano pela metade é permitido.

Não funciona contra alvos que não estejam tocando o solo.

Raízes

Transmutação

Controlar Plantas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) anula

Resistência à Magia: não

Este ritual só pode ser executado em uma floresta e faz com que a raiz mais próxima saia do solo e faça com que o alvo tropece e caia. A vítima pode fazer um teste de reflexos (AGI) para evitar cair.

Vítimas que tropeçam desta maneira recebem 1d3 pontos de dano do tombo e possuem 50% de chance de largar objetos que estiverem carregando.

Rastreio

Adivinhação

Entender Ar 3

Componentes: V, G, F (um pano verde)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: localiza o cheiro de uma pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este feitiço necessita um pano verde que deve ser colocado próximo às narinas do mago.

O bruxo torna-se capaz de rastrear o cheiro de uma pessoa (desde que ele já tenha tocado o alvo anteriormente com o mesmo pano), separando-o magicamente dos outros cheiros e for-

mando uma "trilha" que somente o mago pode sentir até a vítima. Essa "trilha" segue o cheiro da vítima, tornando-se mais forte ou fraca de acordo com o odor do corpo da pessoa (um odor torna-se cada vez mais fraco e residual com o tempo, desaparecendo em um dia). Se a vítima esteve no local nesse período, o mago será capaz de seguir seu cheiro.

Rastros de Luz

Adivinhação

Entender Luz 4

Componentes: V, G, F (um monóculo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 1 ambiente

Efeitos: vislumbra fatos recentes

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com certos versos gregos ou mantras hindus, o mago é capaz de visualizar o "rastro luminoso" de uma pessoa ou a imagem residual deixada pela pessoa ou objeto em um ambiente.

Funciona como uma pequena manipulação do tempo, capaz de mostrar ao mago uma cena ocorrida poucos minutos atrás no local onde ele se encontra.

A imagem residual de uma pessoa permanece por Sab (WILL) minutos: cada pessoa deixa um rastro tão marcante quanto sua própria personalidade.

Rede Astral

Transmutação

Entender/Controlar Spiritum 7

Componentes: V, G, F (um medalhão especial)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: 0m

Área: 100m de raio

Duração: 1 hora / nível (D)

Teste de Resistência: ver descrição

Resistência à Magia: não

A Rede Astral captura qualquer tipo de projeção astral (um espírito que esteja ligado ao cordão de prata) que esteja rondando em uma área selecionada pelo conjurador. Quanto mais próximo a projeção estiver do centro do ritual, mais forte será a fisgada. Quando for fisgada, a vítima faz um teste por rodada para tentar escapar. Se conseguir, ela se afastará 10m do centro da rede. Se falhar, ela se aproximará 10m do centro do ritual. Uma vez fisgado, a vítima permanece presa pela duração do ritual ou até que o feiticeiro que conjurou o ritual liberte o cativo. Mas o mais importante é: a vítima não sabe que foi capturada.

Muitas vezes, algum tipo de ilusão e manipulação mental é utilizado para que a vítima pense que conseguiu observar alguma coisa, quando na verdade foi capturada pela Rede Astral.

Este ritual é utilizado pelos Iluminados para protegerem instalações secretas dos olhos curiosos dos viajantes astrais e de outros magos capazes de realizar espionagem espiritual.

Daemon: a FR da rede é 10D nos primeiros 10m de distância da rede, diminuindo em 1D para cada 10m que a vítima se afasta.

D20: a CD para escapar da rede é 40 nos primeiros 10m de distância da rede, diminuindo em 4 para cada 10m que a vítima se afasta.

Reencarnação

Necromancia

Entender Spiritum 8

Componentes: V, G, M (o crânio do Personagem-alvo, um outro cadáver fresco e ervas especiais), F (uma mesa de mármore e utensílios especiais)

Tempo de Formulação: 12 horas

Alcance: toque

Efeitos: reencarna um personagem

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago trazer uma pessoa de volta à vida, mas em um corpo diferente do original.

Deve ser feito no máximo um mês por ponto de Sab (WILL) da pessoa após a sua morte. Por exemplo, até um ano após a morte de uma pessoa com Sab (WILL) 12), antes que o espírito dela se adapte totalmente ao Spiritum.

Para a realização deste ritual, é necessário o crânio da pessoa que se deseja trazer de volta, em boas condições. Deve-se colocar o crânio em uma mesa de mármore ao lado de uma pessoa de tamanho equivalente ao morto (para que o resultado do ritual não fique desproporcional). Esta pessoa deverá ter sido assassinada da maneira correta, segundo os passos do ritual, a menos de 24 horas do início do ritual.

Em seguida, deve ser feito um corte na altura da nuca, removendo a pele com o máximo de cuidado possível. O crânio original da vítima deve ser retirado.

Durante 12 horas, os magos devem preparar por meio de rituais o novo corpo para receber o crânio que está sobre a mesa. Os magos recitam os cânticos necessários para trazer o espírito para dentro do crânio e recolocam o crânio na cabeça.

O mago, então, deve costurar as costas do corpo e recitar os versos finais do encantamento. No pôr-do-sol do dia seguinte, o novo espírito tomará o controle total do corpo. Os Atributos Fr, Des e Con (CON, FR, DEX e AGI) do corpo permanecem os mesmos, mas os demais Atributos passam a ser os do dono do crânio.

A cicatriz é permanente e não pode ser removida de forma alguma. Este ritual necessita de diversas ervas e materiais específicos para a confecção dos instrumentos e preparatórios. A pessoa que retornar da morte através deste ritual perde 1 ponto de Sab (WILL) permanentemente.

Daemon: esse ritual consome 15 pontos de Magia para ser realizado, mas o custo pode ser pago por até 3 magos em conjunto.

Regeneração

Transmutação

Entender/Controlar Humanos/Água/Luz 6

Componentes: V, G, M (alimentos especiais e luz do sol)

Tempo de Formulação: ver descrição (somente durante o dia)

Alcance: o próprio mago

Efeitos: regenera membros perdidos

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Através de poderosos exercícios de respiração e meditação, ampliados pelos rituais, o mago é capaz de regenerar membros perdidos (apenas nele mesmo). Para calcular o equivalente de cada membro, consulte a tabela abaixo. Os valores são dados em porcentagem dos PVs do Personagem e não são proporcionais ao tamanho de cada membro, mas à complexidade dele.

Membro	PV's arredondado para cima
Braço	15%
Mão	5%
Perna	20%
Pé	5%

Durante a conjuração do ritual, a meditação e os exercícios não podem ser interrompidos, ou o ritual terá de recomeçar do ponto onde parou mais uma semana. O mago deve meditar durante o dia desde o nascer até o por do sol, com disciplina rígida de horários. O mago pode usar a noite para se alimentar, dormir e fazer atividades leves como ler e conversar.

Exemplo: um Personagem de 20 PVs que perca uma perna (20% de 20 PVs = 4 PV) precisará de 4 semanas de meditação utilizando este ritual para regenerá-la.

Daemon: Pontos Heróicos não são considerados nessa conta.

Regeneração (versão demoníaca)

Necromancia

Entender/Controlar Humanos/Spiritum 6

Componentes: V, G, M (cadáver fresco, do tamanho do mago), F (uma mesa de pedra e uma adaga especial)

Tempo de Formulação: 6 horas

Alcance: toque

Efeitos: regenera um membro perdido

Duração: Permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para realizar este ritual, o mago deve conseguir um cadáver aproximadamente do seu tamanho. Em seguida, deve colocar o corpo sobre uma mesa de pedra e abrir seu o peito com uma adaga especial. Depois, deve enterrar o membro a ser regenerado na cavidade aberta. O ritual demora cerca de 6 horas e consome todas as capacidades místicas do mago: todas as magias preparadas ou memorizadas (pontos de magia, no mínimo 7).

Durante esse tempo, os órgãos internos e ossos da vítima irão se dissolver e se converter na matéria-prima que constituirá o novo membro do mago (mão, braço, perna etc.). Ao final desse tempo, o mago retirará o membro regenerado do interior do peito da vítima, que estará completamente apodrecida por dentro.

Regeneração em Outra Pessoa

Transmutação

Entender/Controlar Humanos/Água/Luz 7

Componentes: V, G, M (alimentos especiais e luz do sol)

Tempo de Formulação: ver descrição (somente durante o dia)

Alcance: o próprio mago

Efeitos: regenera membros perdidos

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Através de poderosos exercícios de respiração e meditação, ampliados pelos rituais, o mago é capaz de regenerar membros perdidos em outra pessoa. Os dois precisam realizar o ritual diariamente, pelo tempo necessário, sem falhar. Os exercícios não podem ser interrompidos, ou o ritual terá de recomeçar do ponto onde parou mais uma semana.

Para calcular o equivalente de cada membro observe a tabela abaixo. Os valores são dados em porcentagem dos PVs do Personagem e não são proporcionais ao tamanho de cada membro, mas à complexidade deste.

Membro	PV's arredondado para cima
Braço	15%
Mão	5%
Perna	20%
Pé	5

Durante a conjuração do ritual, a meditação e os exercícios não podem ser interrompidos, ou o ritual terá de recomeçar do ponto onde parou mais uma semana. O mago deve meditar durante o dia desde o nascer até o por do sol, com disciplina rígida de horários. O mago pode usar a noite para se alimentar, dormir e fazer atividades leves como ler e conversar.

Exemplo: um Personagem de 20 PVs que perca uma perna (20% de 20 PVs = 4 PV) precisará de 4 semanas de meditação utilizando este ritual para regenerá-la.

Daemon: Pontos Heróicos não são considerados nessa conta.

Regenerar Plantas

Transmutação

Criar Plantas 2

Componentes: V, G, M (um galho de árvore com folhas)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Alvo: um objeto de madeira, uma árvore ou uma criatura-árvore

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Originalmente projetada para reconstruir florestas após incêndios ou inundações, este ritual provou-se extremamente útil para ser usado em combate.

As versões mais conhecidas deste ritual regeneram uma árvore danificada, mas pode-se usar esta Magia para regenerar qualquer

tipo de objeto de madeira (incluindo portas, baús e até mesmo golens de madeira ou ents). Quando utilizado para regenerar criaturas de madeira, considera-se que este ritual regenere 2d6 PVs +1 PV por nível do conjurador.

Reiki

Escola

Controlar Luz/Água/Humanos 3

Conjuração (Cura)

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 100m / nível

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao feiticeiro canalizar suas energias e esperança em uma onda de energia curativa que afetará uma pessoa à distância (até um máximo de 100m por nível do conjurador).

Reiki cura 1d6+3 PVs em qualquer alvo vivo escolhido que esteja dentro do alcance do ritual.

Reinos das Trevas

Ilusão (Sombras)

Entender Trevas 8

Componentes: V, G, M (um frasco de nanquim)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 10m de raio

Duração: 1 rodada / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

As lendas sobre os feiticeiros da Ordem de Tenebras serem capazes de tocar o Plano das Trevas foram originadas a partir deste ritual. Com ele, os bruxos são capazes de tecer as próprias sombras e criar pequenos reinos dimensionais na Terra.

O mago começa os rituais esticando os braços e abrindo bem os dedos das mãos. A partir dos primeiros versos, todas as sombras do ambiente tornam-se mais profundas e intensas, obscurecendo a visão em um raio de 10m ao redor do conjurador. Um observador atento poderá notar diversos pares de olhos avermelhados mergulhados nessas sombras enquanto elas se tornam mais e mais intensas. Em uma rodada, todas as pessoas, objetos e espíritos que estiverem dentro desta área e forem escolhidos pelo mago são envoltos pelas sombras e desaparecem da realidade sem deixar vestígios.

Dentro desse plano de escuridão, o mago pode distorcer o tempo e o espaço (sem a necessidade de Metamagia!). Além disso, ele pode deslocar a área de sombras até 100m por nível para qualquer direção que desejar (com a velocidade de 100m/rodada).

Ao final desse tempo (uma rodada por nível do feiticeiro), o semiplano de trevas volta a tocar a Terra (o mago pode encerrar o ritual antes do tempo, se desejar). Todos os objetos, pessoas e entidades escolhidas também reaparecem.

Por exemplo, um mago do 16º nível pode desaparecer em seu semiplano e reaparecer dezesseis rodadas depois, a até 1600m de distância do ponto original.

Relógio Perfeito

Adivinhação

Controlar Metamagia 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ilimitado

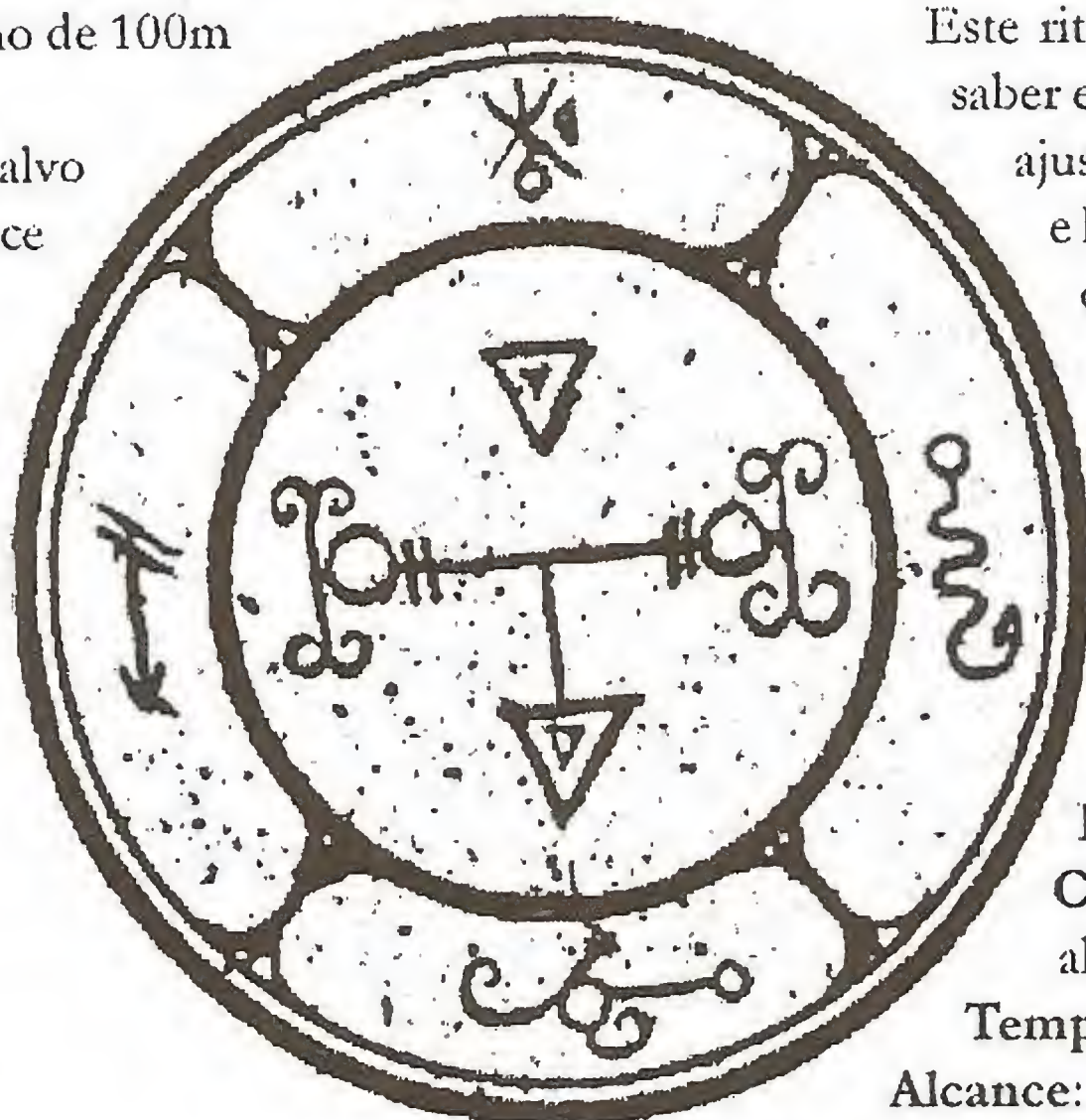
Efeitos: informa ao mago as horas, com exatidão

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual simples e rápido permite ao mago saber exatamente que horas são, com todos os ajustes necessários devido a fusos-horários e horários de verão, não importando onde o mago se encontrar, bastando a ele ser capaz de olhar sua sombra (se estiver de dia) ou para a lua ou a posição das estrelas (se estiver de noite).



Repetição

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender/Controlar Humanos 5

Componentes: V, G, F (um objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta maldição terrível faz com que a vítima escolhida se sinta compelida a repetir a última ação que realizou tantas vezes quanto o nível do mago que conjurou a maldição. Dessa maneira, se a vítima arrumou a casa, tomou banho ou mesmo acendeu uma vela ou lamparina, ela se sente obrigada a repetir essas ações várias e várias vezes (por exemplo, amarrar e desamarrar uma armadura seis vezes antes de entrar em combate, para certificar-se que está bem presa). Este feitiço é tão terrível que, se for lançado várias vezes em uma mesma vítima, ela começa a ficar paranóica e perturbada, começando a repetir as mesmas ações múltiplas vezes por vontade própria, adquirindo tiques e obsessões.

A vítima não percebe que está repetindo a mesma ação várias vezes, o que pode irritar as pessoas ao seu redor, sem contar no constrangimento e na perda de tempo que pode ser precioso durante um combate.

Reserva

Encantamento (Compulsão)

Entender/Controlar Metamagia 2

Componentes: V, G, F (uma cédula de dinheiro de valor elevado ou um cartão de crédito)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ilimitado

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual funciona da seguinte maneira: uma vez realizado, o feiticeiro pode escolher uma das seguintes situações: encontrar uma vaga para estacionar imediatamente ou encontrar uma mesa livre em um restaurante ou bar, para o número exato de pessoas que o acompanham (até uma pessoa para cada 3 níveis) no exato instante em que chegar ao restaurante.

Resistência de Helena, A

Abjuração

Entender Metamagia 3

Componentes: V, G, M (pó de diamante)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto de tamanho igual ou menor que uma armadura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia pode ser lançada sobre objetos comuns, não-mágicos e não maiores do que uma armadura completa. Enquanto estiver ativa, o ritual torna esse objeto totalmente inquebrável por meios mundanos — apenas armas mágicas e outras magias poderão quebrá-lo.

Este ritual é muito utilizado em cristais e outros materiais delicados que precisam de proteção. Lançada sobre uma armadura ou escudo que um personagem esteja usando, a magia concede um efeito igual a CD 40 (IP 10) contra impactos, exceto para Magia e armas mágicas.

Esta magia é muito rara e difícil de obter. Sua criadora, a maga Helena, confiou a magia apenas à sua filha Morgane, pertencente ao grupo Ghost Riders.

Daemon: o guerreiro recebe apenas o dano de impacto (ou o bônus de FR do atacante), pois a armadura é invulnerável, mas o usuário não é!

Resistir à Tempestade

Abjuração

Entender Terra 7

Componentes: V, G, F (um leque)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 10m de raio

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um dos mais valiosos feitiços aprendidos pelos magos do deserto, Resistir à Tempestade já salvou a vida de inúmeras caravanas no Deserto da Perdição. Ele foi designado para proteger uma área de até 10m de raio de uma tempestade de areia. Qualquer tipo de tempestade de areia (mesmo as mágicas) simplesmente não consegue penetrar a área, passando a circular o grupo.

O feiticeiro pode continuar andando, na medida em que o ritual estará centrado nele, permitindo que uma caravana continue sua viagem mesmo debaixo as piores tempestades de areia como se nada estivesse acontecendo.

Ressurreição da Criança Morta

Necromancia

Entender Spiritum 7

Componentes: V, G, M (lágrimas da pessoa que matou a criança)

Tempo de Formulação: uma noite

Alcance: 5m

Alvo: uma criança morta acidentalmente

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual funciona apenas em uma criança de até 2 anos que tenha morrido recentemente de forma acidental.

O mago precisa reunir vinte de seus mais fervorosos amigos, incluindo a pessoa que causou o acidente (todos precisam acreditar na mesma entidade para que o ritual funcione) e devem esperar até que se complete exatos quatro dias do enterro da criança. Depois disso, devem se dirigir ao cemitério, desenterrar o corpo do infante e orar juntos por toda a madrugada. Ao raiar do sol, a criança será devolvida à vida.

Este ritual só pode ser realizado UMA única vez durante toda a vida do mago.

Ressurreição em Outro Corpo

Necromancia

Entender Spiritum 7

Componentes: V, G, M (um corpo), XP

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: toque

Efeitos: traz uma pessoa de volta a vida

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago trazer uma pessoa de volta à vida. Deve ser feito no máximo 1 mês por ponto de Sabedoria (Força de Vontade) da pessoa após sua morte. Por exemplo, até doze meses para uma pessoa que tenha Sab (WILL) 12 (precisa ser realizado antes que o espírito dela se adapte totalmente a Spiritum). Para a realização deste ritual, é necessário o crânio da pessoa que se deseja trazer de volta, em boas condições.

Os feiticeiros preparam um altar especial, no plano astral, onde realizarão a troca dos espíritos. O crânio deve ser colocado em uma mesa de mármore ao lado do corpo de uma pessoa de importância equivalente ao morto (ela deverá ter sido assassinada segundo os passos do ritual e seu corpo deverá estar bem conservado). Qualquer cicatriz que possua neste momento se tornará permanente quando o ritual for finalizado. Em seguida, deve ser feito um corte na nuca e a forma-pensamento do crânio da vítima deve ser cuidadosamente retirado no Plano Astral, segundo as instruções do ritual.

A preparação deste ritual é de extrema importância, pois durante todo o desenrolar da conjuração, todos os cirurgiões estarão em transe e completamente indefesos no Plano Material. Durante doze horas, os magos devem preparar o corpo pra receber o crânio que está sobre o altar. Os magos recitam os versos finais do ritual e conjuram o espírito original, que ocupará seu novo corpo.

No pôr do sol do dia seguinte, o espírito já estará com total controle de seu novo corpo. Os Atributos Físicos (FR, CON, AGI, DEX em Daemon, Força, Destreza e Constituição em D20) permanecem, mas os Atributos Mentais (os demais) tornam-se os mesmos do dono do crânio. A cicatriz é permanente e não pode ser removida de maneira nenhuma. O crânio original deve ser pulverizado e misturado ao vinho, que deve ser ingerido pelo novo corpo imediatamente, para finalizar o ritual.

d20: este ritual consome 1000 XP.

Retrato de Sangue

Necromancia

Controlar Metamagia 5

Componentes: V, G, M (sangue do conjurador)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: toque

Efeitos: cria uma gravura feita com sangue

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necromântico é conjurado através do sangue do feiticeiro. Ele mentaliza as feições de determinada pessoa ou local e, através de um profundo corte em suas veias, o mago deixa seu sangue escorrer sobre um pergaminho. O sangue irá magicamente formar a imagem mentalizada com precisão e beleza incríveis. O feitiço causa ao mago 1d3+1 ponto de dano.

Revelação

Adivinhação

Criar Metamagia 7

Componentes: V, G, M (um pouco do sangue do mago) F (um círculo de conjuração traçado em pedra, 5 braseiros)

Tempo de Formulação: 1 dia

Alcance: ilimitado

Alvo: 1 objeto

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago deve se sentar dentro do círculo e recitar os encantamentos apropriados. Depois disso, entrará em transe por um dia. Após esse período, o mago saberá exatamente a localização do objeto desejado, desde que ele esteja no mesmo plano em que o mago. Se o objeto se mover, o mago seguirá sua trilha, a não ser que o objeto seja teleportado ou mude de plano de existência. Nesse caso, o ritual será cancelado e o mago deverá esperar sete dias para tentar novamente este ritual. O mago já deve ter visto e tocado o objeto para este ritual funcionar.

Daemon: 2 pontos de Magia ficarão armazenados na "trilha" entre o mago e o objeto desejado.

Ritual da Amizade Duradoura

Encantamento (Feitiço) [ação mental]

Entender Humanos 4

Componentes: V, G, F (um objeto pessoal da vítima)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 semana / nível (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual permite enfeitiçar uma pessoa de modo que ela pense que o mago é um de seus melhores amigos. A vítima pode fazer um teste de vontade (WILL) para evitar, mas não percebe automaticamente que está sendo encantada. Todas as suas ações e pensamentos terão sempre em mente o bem-estar e a felicidade do seu novo "amigo". O mago pode libertá-la quando desejar ou se o objeto pessoal (que deve ser mantido com o mago sempre) for destruído.

O alvo, quando é libertado, seja no final do ritual ou caso tenha passado no teste de vontade (WILL), pode fazer outro teste de vontade (WILL) para descobrir se foi vítima de algum feitiço.

Daemon: dois pontos de Magia ficarão armazenados na vítima enquanto o ritual estiver sendo mantido.

Ritual de Fraqueza

Transmutação

Controlar Humanos 5

Componentes: V, G, M (um objeto pessoal da vítima, que deve ser destruído quando o ritual se completa)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 semana / nível (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Quando o mago realiza este ritual, sua vítima é acometida de dores intensas e perde 1d3+1 pontos nos Atributos Fr, Con e Des (FR, CON, DEX e AGI). Estes rituais são cumulativos e se a vítima chegar a zero em algum dos Atributos, entrará em coma durante o efeito do ritual.

Daemon: o mago pode armazenar 2 pontos de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Rocha Cadente de Vectorius, A

Evocação

Controlar Fogo/Terra/Metamagia 7

Componentes: V, G, F (um astrolábio)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 100m

Área: 9m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Esta temível mágica faz com que um meteoro caia dos céus sobre a vítima, causando dano de 6d6 em um raio de 3m e diminuindo 1d6 para cada 3m do ponto de impacto. O mago não precisa de testes para acertar, mas a vítima tem direito a um teste de reflexos (AGI) para reduzir o dano à metade.

O ritual demora três rodadas para ser conjurado. Uma rodada inteira é utilizada consultando o astrolábio e recitando os encantamentos e as outras duas demoram até o meteoro ser arrancado da órbita e cair no alvo desejado.

Por motivos óbvios, esta magia só pode ser usada ao ar livre. Em ambientes fechados, o mago não pode consultar o astrolábio (a menos que tenha rituais específicos para enxergar o céu). Se ele puder enxergar o céu, o meteoro cairá sobre o alvo especificado, provavelmente caindo sobre a estrutura que está entre o céu e a vítima, causando dano na casa ou fortificação.

Qualquer criatura que tenha perdido mais da metade de seus PVs com este ataque fica presa embaixo do meteoro; vai precisar de uma rodada e um teste bem sucedido de FR vs. 24 para se libertar. Se falhar não sofre dano extra, mas só poderá tentar de novo na próxima rodada.

Rompimento Sagrado

Universal

Controlar Spiritum/Metamagia 7

Componentes: V, G, F/FD (uma tesoura de prata)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 clérigo ou fiel de uma religião

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este poderoso ritual pode cortar a conexão de um clérigo e seu deus por um breve período de tempo. Quando é utilizado, a vítima precisa passar em um teste de vontade (WILL) ou ficará incapacitada de utilizar-se dos poderes de seu deus (seja utilizar magias, poderes garantidos ou até mesmo afastar ou controlar mortos-vivos).

Rosa ou Esterco

Evocação

Criar Ar 3

Componentes: V, G, M (uma pétala de rosa)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 5m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este antigo ritual celta era utilizado para perfumar as sacerdotisas antes dos rituais, mas pode ser utilizado para mascarar, alterar ou modificar qualquer cheiro existente, desde a fragrância de qualquer flor que a bruxa conheça até os cheiros mais nauseantes imagináveis. Nesse caso, as vítimas que estiverem dentro da área de efeito (5m de raio) devem fazer um teste de fortitude (CON vs. 3D) ou passarão muito mal devido a enjoos e náuseas. O cheiro se dissipará uma rodada após a duração do ritual.

Rosas e Troncos

Transmutação

Controlar Plantas 5

Componentes: V, G, M (uma rosa natural)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 porta ou janela

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago coloca delicadamente uma rosa natural (ou seja, uma rosa que NÃO tenha sido criada por magias) bloqueando uma porta, presa na fechadura ou encostada ao pé da porta. O tamanho da porta, da tranca ou da fechadura não importam para o ritual. A rosa, apesar da aparência delicada, segurará a porta trancada como se alguém com For (FR) 5d6 estivesse segurando a porta. Este é um dos rituais preferidos dos druidas, por ser muito eficaz.

Rosto Infernal

Necromancia

Entender Arkanun 2

Componentes: V, G, M (um escaravelho)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: deforma o rosto do mago, afastando inimigos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta Magia demoníaca faz com que o rosto do próprio mago seja tomado pelos vapores de Arkanun, deformando-se e derretendo de maneira aterradora. A carne podre e as pústulas (e a aura que o feiticeiro emana) são tão horrendas e repugnantes que qualquer criatura com menos de 4 dados de vida (ou níveis) que observar o Rosto Infernal precisa passar em um teste de vontade (WILL) ou sairá correndo em pânico.

Qualquer criatura entre 4 níveis e o nível do mago precisa passar em um teste de vontade (WILL) ou ficará em choque, com -4 (-20%) em todos os testes e ataques. Criaturas com mais dados de vida do que o nível do mago não são afetadas por este ritual.

Roubar a Sombra

Transmutação

Controlar Trevas/Spiritum 4

Componentes: V, G, M (um pedaço de carbone)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: a sombra de uma pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Este curioso ritual cigano permite ao mago literalmente roubar a sombra de uma pessoa, guardando-a em um cristal negro chamado carbone.

Uma pessoa cuja sombra foi roubada perde 2d6 pontos de Atributo, sorteado entre seus Atributos For, Con e Des (FR, CON, AGI ou DEX), pela duração do ritual.

Caso a vítima fique com um Atributo igual a zero, ela desmaiará. Existem casos onde a vítima perde a sombra permanentemente (5% de chance cada vez que o ritual é realizado), embora os pontos de Atributo voltem com o tempo, ela não conseguirá recuperar sua sombra até destruir o carbone. Por outro lado, a vítima terá uma ligação arcana permanente com a pedra e sempre saberá onde ela está, desde que ambas estejam no mesmo plano.

Este ritual popularizou-se entre os AGNI e os hiotas, que capturavam as sombras dos vampiros derrotados em carbonos, que eram guardados como troféus pelos mundanos.

Daemon: o mago pode armazenar 2 pontos de Magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Roubar a Voz

Transmutação

Controlar Ar 4

Componentes: G, M (um pequeno frasco de vidro, uma fita de veludo vermelho)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 1m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 ano e 1 dia

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Uma versão mais bondosa do antigo ritual celta de roubar o fôlego. Este feitiço necessita de uma pequena garrafa de vidro, que deve ser amarrada com uma fita de veludo vermelho ao mesmo tempo em que o mago captura as últimas palavras da vítima, que ficam armazenadas na garrafa por até um ano e um dia.

Quando a fita é desamarrada, a frase proferida pelo alvo é libertada, podendo ser ouvida por todos dentro do raio de 5m da garrafa, em alto e bom som.

Para todos os efeitos, a frase funciona como se a própria pessoa que teve a voz roubada a tivesse dito (inclusive para acionar rituais, objetos mágicos ou encantamentos) podendo ser facilmente reconhecida como sendo da pessoa. Em alguns casos pode até mesmo ser usada como prova de um crime.



Roubar o Fôlego

Necromancia

Controlar Ar 3

Componentes: V, G, M (um pedaço de veludo roxo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 criatura que respire

Duração: instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

A bruxa utiliza um pedaço de veludo roxo e, respirando sobre ele, pode roubar o ar dos pulmões da vítima, causando-lhe 3d6 pontos de dano +1d6 a cada 5 níveis (máximo de 6d6). A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade.

A bruxa não deve realizar este ritual em uma mesma pessoa duas vezes na mesma fase da lua, sob perigo de irritar as três deusas e atrair problemas para si.

Este ritual não funciona em criaturas que não precisem respirar ou que não respirem ar.

Roubo de Vida

Necromancia

Controlar Spiritum/Humanos 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura viva

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Também conhecida como "A Mordida do Vampiro", esta magia permite ao mago roubar a energia vital de outra pessoa apenas tocando-a. Usada em combate, a magia é considerada uma forma de ataque — e vai exigir do mago um ataque bem sucedido por rodada para tocar a vítima. Obviamente, para isso ele deve estar à distância de combate corpo-a-corpo. O mago pode roubar 2 Pontos de Vida por rodada (que serão transferidos para seus próprios PVs, sem exceder o limite máximo). A vítima não pode fazer nenhum tipo de teste para resistir e este ritual ignora BA (IP) de armaduras.

Esta magia não tem efeito sobre mortos-vivos, golens, criaturas mágicas e outros seres que não estejam realmente vivos.

Runa da Água

Abjuração

Entender/Criar Metamagia/Água 2

Componentes: V, G, M (pó de aquamarine)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: toque

Área: 1 sala de até 5x5x3m

Duração: permanente (D) e 2 rodadas / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Estas runas especiais foram desenvolvidas na Atlântida como armadilhas em salas de tesouro. Uma vez acionadas estas runas criam água salgada suficiente para preencher uma sala com 5x5x3m. A água permanece durante duas rodadas por nível do mago, desaparecendo magicamente em seguida. Qualquer papel, tecido ou objeto que tenha sido danificado pela ação da água na sala voltará ao normal como se nada houvesse acontecido (embora a água conjurada não seja uma ilusão).

A runa também pode ser utilizada para empurrar adversários com For (FR) 24 durante uma rodada, ou For (FR) 12 por duas rodadas. A runa demora uma hora para ser desenhada.

Runa da Luz

Abjuração

Entender/Criar Metamagia/Luz 2

Componentes: V, G, M (pó de diamante)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: toque

Área: 4m de raio

Duração: permanente (D) / instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

As runas de Luz são poderosas magias de proteção, que podem ser conjuradas pelo mago através de ornamentados desenhos ou entalhes.

Uma vez ativadas, as runas criam raios e relâmpagos ao redor do desenho (em 4m de raio) causando 1d6 pontos de dano a cada dois níveis do mago. As vítimas podem fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade.

A construção destas runas demora cerca de dez minutos. Alguns magos podem estipular uma palavra mágica que, quando dita corretamente, anula a runa por uma cena (para abrir a porta com segurança, por exemplo).

Runa da Terra

Abjuração

Entender/Criar Metamagia/Terra 2

Componentes: V, G, M (pó de ferro)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: toque

Área: 4m de raio

Duração: permanente (D) / instantânea

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Esta runa, quando ativada, libera uma explosão de farpas de metal para todas as direções, atingindo 4m de distância da runa em questão, causando 3d6 pontos de dano a todos.

O mago precisa desenhar a runa utilizando o pó de ferro e uma vez recitados os versos finais, a runa permanecerá ativada até ser descarregada.

É um feitiço muito utilizado para proteger portas e cofres, mas também pode ser construída como armadilha em corredores ou locais específicos. A runa demora vinte minutos para ser desenhada.

Runa das Trevas

Evocação [escuridão]

Entender/Criar Metamagia/Trevas 2

Componentes: V, G, M (pó de ônix)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: 0m

Área: 6m de raio

Duração: permanente / 3d6 rodadas

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

As Runas das Trevas são armadilhas que geralmente são utilizadas em conjunto com criaturas ou armadilhas mecânicas.

Uma vez ativadas, as Runas das Trevas geram uma escuridão mágica ao redor da runa, com 6m de raio. Infravisão e visão noturna não funcionam dentro da área de efeito do ritual. A escuridão permanece ativa por 3d6 rodadas.

Runa do Ar

Evocação [frio]

Entender/Criar Metamagia/Ar 2

Componentes: V, G, M (pó de cristal)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: 0m

Área: 2m de raio

Duração: permanente / instantânea / 2d6 rodadas

Teste de Resistência: fortitude reduz à metade / fortitude anula

Resistência à Magia: sim / sim

Estas runas congelam qualquer pessoa que ativar seu gatilho com uma rajada de ventos gélidos.

Todas as pessoas ao redor da runa (2m de raio) sofrem 1d6 pontos de dano para cada dois níveis do mago. Além disso, deve-se fazer um teste de fortitude (CON) para não ficarem aprisionados no gelo durante 2d6 rodadas.

Runa do Fogo

Evocação [fogo]

Entender/Criar Metamagia/Fogo 2

Componentes: V, G, M (pó de rubi)

Tempo de Formulação: 30 minutos

Alcance: 0m

Área: 2m de raio

Duração: permanente / instantânea

Teste de Resistência: reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Estes conhecimentos têm sido passados de geração em geração entre os magos da Escola de Pyros e utilizados como proteção de santuários, bibliotecas e tesouros. Para conjurar a Runa de Fogo, o feiticeiro precisa do pó de três rubis triturados que formarão o pó com o qual o mago desenhará a runa.

Uma vez ativada e desenhada, o mago escolherá um gatilho (determinada frase, caso alguém passe a menos de 1m da runa ou quando tocada etc.) e quando o gatilho for acionado, a runa será

disparada, causando um jato de fogo que causa 1d6 pontos de dano para cada dois níveis do mago em todas as pessoas que estiverem a menos de 2m da runa. As vítimas podem fazer um teste de reflexos para diminuir o dano pela metade.

A runa demora meia hora para ser desenhada.

Runas Espirituais

Abjuração

Controlar Spiritum 7

Componentes: V, G, M (entalhes e runas específicas)

Tempo de Formulação: 1 rodada / m²

Alcance: toque

Área: até 300m²

Duração: 1 mês / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Estas runas foram desenvolvidas para proteger castelos e fortificações da presença de espíritos e assombrações. O mago deve rabiscar as runas de proteção nas paredes da fortaleza enquanto recita os versos do ritual (um máximo de 300 quadrados de 1mx1m por ritual). Ao final do ritual, a estrutura estará protegida pelo tempo de duração do feitiço. Nenhum tipo de matéria astral ou espiritual é capaz de atravessar essas runas, sejam magias, rituais ou entidades de qualquer forma. Apenas efeitos físicos podem romper paredes que estejam protegidas por este ritual.

As paredes protegidas pelas runas mostram desenhos e runas em latim e outras línguas antigas como egípcio ou fenício, que permanecem prateadas o tempo todo, mudando para o tom dourado brilhante sempre que está sendo tocada ou influenciada por espíritos (o que pode indicar a presença deles também).

Sacrifício do Herói

Transmutação [morte]

Entender Humanos/Metamagia 5

Componentes: V, G, M (um paladino)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio paladino

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Dizem que este é o poder máximo possuído pelos guerreiros sagrados de Arton, uma tática de último recurso — pois, uma vez utilizada, resulta em sua morte. A magia só pode ser utilizada quando o paladino tem seus Pontos de Vida (e pontos Heróicos) reduzidos a zero. Nessa situação dramática, usando as últimas forças que lhe restam, ele pode escolher invocar o Sacrifício e trocar sua própria vida pela vitória.

Ao invocar a magia o paladino tem seus Pontos de Vida restaurados ao máximo e recebe um bônus de +6 em todos os seus Atributos Físicos. Essa energia formidável vai durar uma cena — é o tempo que ele tem para vencer seu inimigo. Esgotado esse tempo, o paladino tombará morto.

Paladinos mortos através do sacrifício jamais podem ser ressuscitados, nem mesmo através de Desejos, Milagres ou Milagres Demoníacos: suas vidas foram oferecidas em honra aos deuses que eles servem e essa oferenda não pode ser violada.

Salamandras

Conjuração (Invocação)
Criar/Controlar Spiritum/Fogo 5
Componentes: V, G, F (uma pira acesa)
Tempo de Formulação: 1 rodada
Alcance: 0m
Efeitos: conjura uma salamandra
Duração: 1 cena
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Através de uma pira acesa, o mago pode invocar uma salamandra de fogo diretamente dos reinos elementares de Spiritum. A salamandra assemelha-se a um lagarto (de tamanho e forma variável) vermelho e incandescente, envolto em chamas e com garras muito afiadas, que fica sob controle do mago que a conjurou.

O mago precisa manter a concentração total e absoluta (não pode nem ao menos caminhar) para controlar a salamandra; qualquer descuido e o ritual estará perdido (e a salamandra será dissolvida em 1d6 rodadas). Qualquer ataque baseado em fogo (mágico ou natural) ao invés de causar dano recuperará PVs em uma salamandra. Por outro lado, ataques baseados em água causam 1d6 pontos de dano adicional.

Salto Acrobático

Transmutação
Controlar Humanos/Ar 4
Componentes: G, F (um talismã esculpido em prata)
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: o próprio mago
Efeitos: ver descrição
Duração: 2 rodadas
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao feiticeiro realizar um salto acrobático quase impossível para seres humanos normais. Saltos de até três metros de altura, acompanhado de piruetas, reversões, seguidos de estrelas (com ou sem o uso das mãos), flicks e saltos mortais são possíveis com a ajuda desta Magia (considere que o mago tenha AGI 25 durante esta rodada).

Caso o mago tente se esquivar de golpes e ataques, considere a chance de acerto diminuída em -8 (-40%).

Cada uso deste ritual permite uma sequência acrobática completa que será executada com perfeição, independente das condições do solo e das vestimentas do mago (o que pode denunciar a acrobacia como resultado de uma magia).

O mago precisa de um talismã esculpido em prata na forma dos cinco aros olímpicos como focus (fetiche) para este ritual, seja como um borce, pingente ou colar.

Salvar a Floresta

Conjuração (Criação)
Entender/Criar Plantas 8
Componentes: V, G, M (galhos de plantas de todas as espécies da floresta)
Tempo de Formulação: 6 meses
Alcance: 10km
Área: 1km / nível
Duração: permanente
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Dizem que este ritual foi dado aos elfos pelos deuses de Arcádia, para que preservassem as florestas da destruição, mas que logo este ritual foi parar nas mãos dos druidas de outros planos, que o receberam como uma bênção.

Uma vez ativado sobre uma floresta que tenha sido atingida por fogo (seja ele fogo natural, uma bola de fogo ou um incêndio mágico), este ritual irá fortalecer a região da floresta atingida (até 1km de raio por nível do mago) e em seis meses, toda a vegetação natural que demoraria anos para se reerguer estará reconstruída.

O mago que conjurar este ritual não poderá se afastar mais do que 10km da área da floresta pela duração do ritual, sob pena do feitiço ser interrompido.

Sangue Ácido

Transmutação [ácido]
Entender/Controlar Água/Trevas/Humanos 2
Componentes: V, G, M (um pouco de vinagre)
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: toque
Alvo: uma criatura que tenha sangue
Duração: 1 cena
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Esta feitiçaria foi desenvolvida pelos membros da Ordem do Dragão como um sistema de defesa em combate, mas foi rapidamente passado para outras escolas de magia. Sangue Ácido faz literalmente com que o sangue de uma criatura se torne um ácido muito forte pela duração do ritual. Qualquer golpe que seja cortante ou perfurante recebido pela criatura fará com que o sangue espirre sobre o atacante que causou o ferimento, causando 1d3 pontos de dano para cada PV perdido no ataque.

Outro efeito deste ritual, descoberto anos mais tarde, por acidente, é que qualquer tentativa de beber o sangue de um personagem sob efeito de Sangue Ácido (por um vampiro, por exemplo) faz com que o sangue cause 3d6 pontos de dano em quem o morder.

Sanidade

Encantamento (Compulsão) [ação mental]
Entender Humanos 5
Componentes: V, G, F (um monóculo e uma moeda de prata)
Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 hora

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Esta mágica é oposta à Magia Loucura de Atavus; ela pode anular o efeito da Desvantagem Insano durante uma hora ou então cancelar o efeito da Loucura de Atavus.

Santuário Satânico

Abjuração

Entender Arkanun 7

Componentes: V, G, M (sangue de um imp)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: toque

Área: 50m x 50m

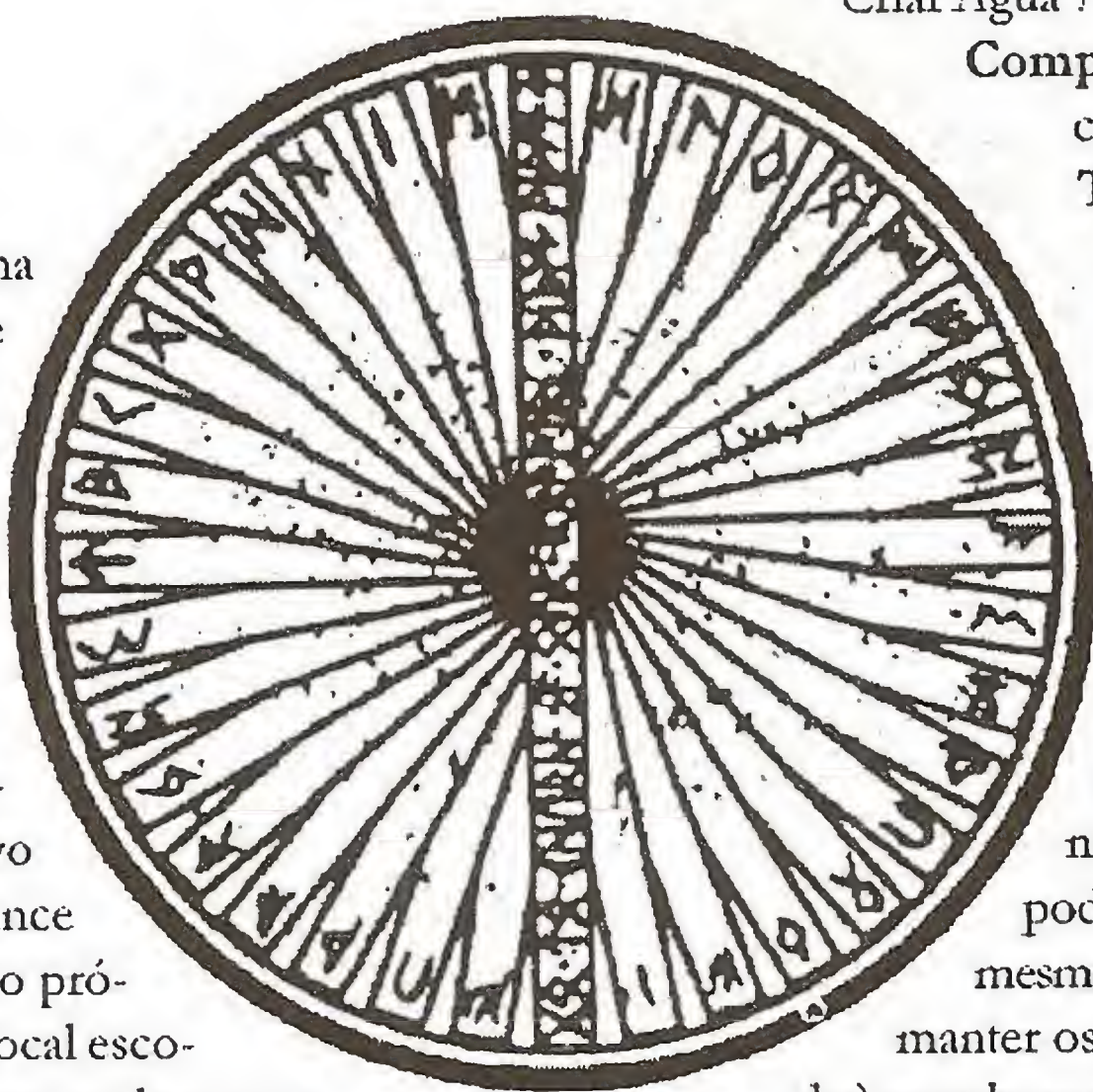
Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O Santuário Satânico faz com que uma área com até 50x50m fique totalmente invulnerável a rituais de teleporte. A magia necromântica deste ritual faz com que a energia da Roda dos Mundos afete o Caminho da Metamagia, interferindo com qualquer tipo de portal, teleporte ou porta dimensional.

O resultado é que qualquer magia desse tipo que seja realizada tendo como alvo o Santuário Satânico possui 50% de chance de terminar em algum lugar inóspito no próprio Plano de Arkanun ao invés de no local escolhido e 50% de chance de falhar. Teste para cada pessoa que estiver se teleportando individualmente.



Schuberry

Conjuração (Criação)

Criar Plantas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Efeitos: cria uma schuberry

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual cria uma Schuberry.

Scrying

Adivinhação

Entender Água/Metamagia 6

Componentes: V, G, F (ervas especiais, um caldeirão e um objeto pessoal do alvo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este antigo ritual celta exigia o uso de ervas especiais conhecidas somente pelas bruxas e druidas. Utilizando-se de um caldeirão, a bruxa é capaz de observar eventos distantes, relacionados a uma pessoa em especial, desde que haja água próxima ao alvo.

A bruxa precisa conhecer o alvo ou possuir algum tipo de ligação arcana com ele (cabelos, unhas, um objeto pessoal...).

Seca

Conjuração (Invocação)

Criar Água 7

Componentes: V, G, M (uma varinha bifurcada e sangue misturado à areia)

Tempo de Formulação: 1 hora

Alcance: 0m

Área: 1 km de raio

Duração: 1 semana / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago é capaz de evitar a chuva em uma região com até 1km de raio. A seca permanece enquanto o mago mantiver a varinha intacta (a varinha armazena 5 pontos de Magia). A seca pode durar indefinidamente, por anos ou mesmo décadas, se o mago assim desejar (e puder manter os pontos de Magia armazenados na varinha) e nenhuma nuvem conseguirá entrar no círculo formado por este ritual. Pode ser cancelado apenas se a varinha for quebrada ou deixar a área de efeito do ritual.

Seiva Negra

Transmutação [ácido]

Criar Plantas/Trevas 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: adiciona dano por ácido a um objeto de madeira

Duração: 1 hora / nível ou até ser utilizada

Teste de Resistência: nenhum / fortitude reduz à metade

Resistência à Magia: não

Desenvolvido por selvagens que habitavam as florestas africanas, este ritual foi levado para a Europa pelos primeiros exploradores e muito utilizada em assassinatos na Inglaterra e França.

Este ritual faz com que uma planta (ou um objeto feito de madeira) tenha sua seiva apodrecida a ponto de tornar-se quase um ácido. Os selvagens utilizavam para envenenar armadilhas, mas pode ser aplicado a qualquer objeto de madeira (uma estaca, um bastão afiado

ou algo semelhante). Quando a seiva negra entra em contato com um alvo, ela causa um adicional 1d6 pontos de dano.

Muitos magos utilizam este ritual para atacar ents ou qualquer tipo de criatura com origem vegetal (incluindo os terríveis trolls). Seiva Negra causa 1d6 pontos de dano para cada dois níveis que o feiticeiro possua (até 10d6). Neste caso, a vítima pode fazer um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade.

Sensações de Arkanun

Necromancia

Criar/Entender Arkanun 2

Componentes: V, G, M (pó de osso de demônio)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 30m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual faz com que um pequeno portal para as regiões sombrias de Arkanun seja aberto e todas as pessoas que estejam em um raio de 10m do portal começam a sentir-se mal. Todos precisam fazer um teste de fortitude (CON) por rodada ou perderão 1d3 pontos de vida. Todas as pessoas a mais de 10m e menos de 20m precisam fazer o teste ou perderão 1d2 PVs por rodada. Todos a mais de 20m e menos de 30m de raio precisam passar no teste ou perderão 1 PV por rodada.

Essa perda não pode ser prevenida por nenhum tipo de IP.

Sentidos Aguçados

Transmutação

Entender Humanos 3

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfico)

Resistência à Magia: sim (benéfico)

Este efeito foi criado por magos impressionados com a capacidade de percepção sobre-humana que alguns vampiros tinham. Os magos da Ordem Austro-Húngara decidiram então simular o efeito, ainda que de forma temporária. O mago ganha 1d6, 2d6 ou 3d6 em sua INT (PER) de acordo com o nível (1 dado a cada 5 níveis).

Daemon: o mago pode armazenar 3 pontos de magia para manter esse efeito por quanto tempo desejar.

Sentir os Arredores

Adivinhação

Entender Ar 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 1 sala

Duração: 1 rodada

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

A bruxa é capaz de sentir as mudanças no estado do ar, descobrindo as correntes de ventos, indicando maior ou menor umidade, pressão e temperatura. Permite, com isso, até mesmo encontrar paredes falsas ou a direção da saída de uma caverna, se existir.

Se a bruxa passar em um teste de Sab (WILL), este ritual consegue detectar até mesmo a presença de gases venenosos.

Sentir os Forasteiros

Adivinhação

Entender Plantas 7

Componentes: V, G, M (um galho de árvore)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: até 20 km de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este poderoso ritual de Allihanna permite ao clérigo ou druida sentir a presença de qualquer entidade ou criatura que não pertença à floresta onde ele está. O ritual afeta cerca de 20km de raio ou o bosque (ou floresta) completo, se esse for menor que a área do ritual. Na primeira rodada, o mago sente a energia vital de todas as criaturas que não pertencem ao bosque; na segunda rodada, ele pode começar a separar as energias e se concentrar apenas em algumas (as que ele considere mais relevantes). Até uma entidade pode ser vigiada por nível do feiticeiro, pela duração do ritual.

Este feitiço só funciona na floresta ou em ambientes selvagens.

Separar as Folhas

Adivinhação

Entender Plantas 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Efeitos: permite ao mago ver através da mata

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que o mago consiga eliminar mentalmente todas as folhas de uma linha de visão, garantindo a ele uma visão perfeita do terreno onde ele está passeando, revelando criaturas escondidas nas plantas e arbustos.

Esta magia foi projetada por um mago chamado Klassius, cuja esposa foi morta em um ataque sorrateiro de orcs que utilizaram as folhas de uma floresta densa para se camuflarem e chegarem sorrateiramente à clareira onde o grupo acampava.

Este feitiço não revela criaturas invisíveis ou espectrais, apenas seres que estejam se escondendo nos arbustos e folhas. Também pode ser usada para revelar armadilhas e buracos escondidos na floresta.

Servos Mumificados

Necromancia [morte]

Controlar Humanos/Spiritum 7

Componentes: V, G, M (um voluntário, ervas raras, um cova, material para embalsamar um cadáver)

Tempo de Formulação: 1 semana (1ª parte) e 1 mês e 1 dia (2ª parte)

Alcance: toque

Efeito: cria uma múmia

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este macabro ritual foi desenvolvido no Egito durante as primeiras dinastias. Consiste literalmente em mumificar e petrificar um criado, transformando-o em uma espécie de múmia que agirá como guarda-costas do faraó em tempos de necessidade. O maior problema deste ritual é que ele é permanente (mas a maioria dos feiticeiros malignos não se importará muito com a vida de seus servos) e o segundo problema é que o servo perderá muito de sua força de vontade, tornando-se uma espécie de zumbi (por esse motivo os faraós evitavam o uso deste ritual em sábios e escribas).

O voluntário precisa ingerir diversas ervas especiais que limparão seu organismo durante sete dias e sete noites, nas quais ele terá de seguir os passos do ritual. Nesse período, sua mente e seu corpo passarão por mudanças violentas. É importante lembrar aqui que a pessoa deve ingerir as ervas por sua própria vontade, mesmo que desconheça os verdadeiros motivos para estar fazendo isso. Ao final da sétima noite, o servo é enterrado vivo por um mês e um dia, enquanto as ervas fazem o efeito final do poderoso ritual.

Após o ritual, o servo cava sua saída da tumba com suas próprias garras, transformando-se em uma forma putrefata e aterrorizante. A pseudomúmia possui cerca de 2m de altura, é magra e esquelética mas envolta em trapos e pedaços de carne acinzentada. Seus músculos tornam-se cinza-escuro e a pele de seu corpo fica pálida e arroxeada, como a de um cadáver. Suas feições já não lembram mais em nada o servo que se submeteu ao ritual. A criatura possui garras com 15cm nos dedos e dentes capazes de penetrar fundo na carne dos inimigos. O servo mumificado obedecerá cegamente toda e qualquer ordem dada por seu criador, mesmo que esta resulte em sua destruição.

Símbolo Flamejante

Encantamento (Compulsão)

Entender Arkanun 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Área: 30m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para realizar este ritual simples, porém poderoso, o feiticeiro deve se concentrar nos símbolos dos demônios de Arkanun e

desenhá-los no ar com movimentos de seus dedos. O símbolo permanecerá em chamas pela duração do ritual e qualquer demônio nascido em Arkanun que puder enxergar o símbolo recebe +1 de dano em seus ataques. Este ritual não é cumulativo.

Sino de Vohauss

Conjuração (Criação)

Criar Ar 4

Componentes: V, G, M (um pequeno sino enfeitado), XP

Tempo de Formulação: 6 horas

Alcance: toque

Efeitos: cria um sino mágico

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago deve construir um pequeno sino de prata pura e depois encantá-lo. O ritual demora cerca de 6 horas para ser concluído, na última noite de lua crescente do mês. O mago deve transferir a energia mística para o sino, que ficarão armazenados permanentemente (o sino pode ser desencantado).

Quando o sino de Vohauss é tocado, todos que estão ouvindo (até uma distância de 20m, com exceção do mago) devem fazer um teste de fortitude (CON) ou começarão a sangrar pelos ouvidos, perdendo 2 PVs por rodada se não passarem no teste e 1 PV se passarem (e é impossível manter a concentração enquanto o sino estiver tocando).

O sino pode ser usado por uma rodada por nível do feiticeiro a cada fase da lua.

Daemon: o mago deve armazenar 5 pontos de Magia para concluir esse efeito. Pontos Heróicos não podem ser usados para absorver o dano causado pelo sino.

D20: esse item mágico custa 500 XP.

Soco de Arsenal

Evocação

Criar/Controlar Metamagia 6

Componentes: V, G, FD (o símbolo sagrado de Keenn)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 golpe

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele parece ter sido o primeiro a ser visto utilizando-a. Com o consumo de 1 PV, o usuário pode aplicar um único golpe que causa um bônus de dano igual a +2d6. O ataque acerta automaticamente, não sendo necessário testar habilidade ou perícia. Obviamente, esta mágica só pode ser utilizada contra alvos que estejam à distância de luta corpo-a-corpo.

Além de sofrer dano, a vítima do soco deve ter sucesso em um teste de Força (sem bônus): se falhar, será arremessada a uma distância igual a 1m para cada ponto de dano que sofreu.

Somar Forças

Universal

Entender Metamagia 1

Componentes: V, G, M (um círculo de conjuração)

Tempo de Formulação: 2 rodadas + o Tempo de Formulação dos rituais seguintes

Alcance: toque

Efeitos: soma as habilidades místicas de vários magos

Duração: concentração

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite que mais de um mago somem suas habilidades mágicas (pontos de Magia) para a realização de um ritual maior e mais poderoso. Todos os magos que estiverem participando devem se sentar ao redor do círculo e permanecer de mãos dadas. Caso algum dos magos quebre a corrente por qualquer motivo, o ritual realizado falha imediatamente (mesmo se um mago morrer durante o processo, se a corrente não se quebrar, o ritual continua funcionando).

Um dos feiticeiros é denominado "centro da corrente". É ele quem realizará o ritual principal. Pode haver mais de um mago central (no caso de dois rituais realizados ao mesmo tempo), mas cada mago ficará responsável somente pelo seu próprio ritual. É necessário que todos os magos da corrente conheçam o(s) ritual(is) central(is).

Daemon: os magos podem fluir seus pontos de Magia através da corrente, passando livremente pontos um para o outro (até um máximo de 2 pontos por rodada e um total igual ao nível de cada mago dentro da corrente).

D20: cada mago participante do círculo contribuiu com o aumento temporário do nível do(s) mago(s) central(is). Para cada 5 níveis que tiver, um mago central aumenta seu nível em 1.

Sombras

Ilusão (Sombra)

Controlar Trevas 2

Componentes: V, G, F (um cristal negro)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Efeitos: permite que sua sombra faça ações físicas

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual o bruxo passa a ser capaz de solidificar parcialmente sua sombra, de modo a realizar ações físicas com ela. Uma sombra controlada dessa maneira tem For (FR) igual a 1d6 a cada três níveis do mago, até o limite de 6d6 no 18º nível.

Com esses poderes, o mago é capaz de abrir portas com sua sombra, mover objetos ou mesmo derrubar ou atacar pessoas com movimentos de sua sombra (use a Perícia Briga do mago, dano 1d6+bônus de FR).

Naturalmente, esse ritual pode ser utilizado em conjunto com Sombras Animadas.

Sombras Animadas

Ilusão (Sombras)

Criar/Controlar Trevas 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 5m

Efeitos: altera a forma de uma sombra

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Um dos rituais mais simples do Caminho das Trevas consiste em criar formas "impossíveis" utilizando-se apenas das mãos e de uma fonte luminosa. Este ritual foi desenvolvido originalmente na China, para criar histórias e lendas através do jogo de sombras, mas espalhou-se pelo Ocidente ainda na Idade Média

Sombras Maléficas

Encantamento (Feitiço) [medo]

Entender/Criar Trevas 1

Componentes: G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: 1 sala

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este é um dos rituais simples, porém extremamente assustadores, criados pelos magos da Ordem de Tenebras. Com ele, o feiticeiro pode conjurar uma sombra (cuja aparência é idêntica ao monstro "Sombra") para cada nível que possua. Esses espectros são criados próximos ao mago e se mesclam às sombras do aposento onde o mago estiver. Apesar de inofensivas, as sombras são aterrorizantes e qualquer personagem com menos de 4 dados de vida (níveis) precisa fazer um teste de vontade (WILL) ou sairá correndo do local em pânico.

Sono Sagrado

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender Humanos 3

Componentes: V, G, M (uma pena de ganso)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 2 horas

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Com este ritual, o mago é capaz de dormir apenas por duas horas e receber todos os benefícios de alguém que teve oito horas de sono tranquilo. Durante o Sono Sagrado, porém, se ele for desperto, não só perderá os benefícios do ritual como não conseguirá descansar novamente nas próximas 12 horas.

O sono funciona quase como um transe, sendo necessário sacudir ou causar pelo menos 1 PV de dano no mago para acordá-lo.

Sopro de Areia

Encantamento (Compulsão)

Criar Terra 1

Componentes: G, M (um pouco de areia)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Área: um arco de 90°, com 2m de raio

Duração: 1d3 rodadas

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Este ritual serve para distrair um grupo de pessoas (para ganhar tempo para que o mago e seu grupo possam fugir). Para efetuar este ritual, o mago coloca a areia na palma de sua mão e assopra. A areia forma uma nuvem que atinge todas as pessoas em um arco de 90° e com até 2m de distância.

Todos os atingidos precisam fazer um teste de fortitude (CON) ou ficarão cegos por 1d3 rodadas. De qualquer maneira, todos os atingidos perderão a iniciativa na rodada seguinte, enquanto limpam a areia de seus olhos.

Sopro de Khalmyr

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Entender Humanos 2

Componentes: V, G, F (uma balança), FD (o símbolo de Khalmyr)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfico)

Resistência à Magia: sim (benéfico)

Este singelo ritual foi projetado para ajudá-los nas decisões e conflitos em vilas e comunidades pelo reinado. Quando este ritual é conjurado sobre uma pessoa, ela se sentirá impelida a tomar a escolha mais justa possível em uma decisão.

Caso deseje resistir a este ritual, o alvo deve fazer um teste de vontade (WILL vs. 5D).

Este ritual é tão poderoso que permite a uma pessoa tomar decisões justas mesmo quando elas envolvem seus piores inimigos ou adversários, ou suas emoções mais fortes. O mago pode conjurar este ritual sobre si mesmo.

Superfície Espelhada

Transmutação

Criar Terra/Luz 1

Componentes: V, G, M (uma pedra de sílica)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Área: 1m² / nível

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não



Este interessante feitiço foi criado com a finalidade de decorar os grandes salões de Vermakk para festas e recepções, mas apenas quando a cidade foi atacada por uma medusa é que o ritual mostrou sua grande valia. A magia faz com que 1m² de parede por nível do mago, torne-se um espelho perfeito, pela duração do ritual. Uma das maiores vantagens deste ritual é a capacidade de refletir ataques elétricos (entre eles o temido Raio Elétrico) como um espelho perfeito (quando algum raio ou ataque elétrico atinge a superfície do espelho, ela reflete como um raio de luz).

Tá pronto ?

Encantamento (Compulsão) [ação mental]

Controlar Metamagia 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: nenhum e vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não e sim

Dizem que Deus criou o mundo em seis dias porque não tinha ninguém ao lado dEle dizendo que era urgente.

Esta curiosa magia se baseia no princípio de que apressar alguém atarefado em nada ajuda para concluir a tarefa. O mago toca a pessoa e pergunta de forma sarcástica: "Tá pronto?". A vítima se atrapalha de tal forma que o tempo necessário para concluir a tarefa dobra. Por exemplo, se um mago está conjurando um ritual que demora 10 minutos e é vítima desse efeito no 4º minuto (quando ainda faltavam 6 minutos), então ele demorará outros 12 minutos para terminar o ritual.

Há ainda um segundo efeito. A vítima precisa passar em um teste de vontade (WILL) ou se sentirá compelida a terminar a tarefa de todo modo sendo incapaz de interromper no meio (note que no exemplo acima, o mago levaria menos tempo desistindo do ritual e recomeçando-o do que continuando até o fim).

Esse ritual não tem efeito acumulativo.

Tatanka

Encantamento (Compulsão)

Controlar Animais 5

Componentes: V, G, M (uma corda em forma de laço)

Tempo de Formulação: 5 rodadas

Alcance: 50m

Alvo: até 10 animais de uma mesma espécie / nível

Duração: 6 horas

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia foi desenvolvida por shamans indígenas na América do Norte, muito antes da chegada dos europeus ao Novo Mundo. Usada originalmente para conduzir rebanhos de búfalos (de onde originou seu nome), ela foi adaptada para que qualquer espécie pudesse ser controlada.

Após conjurar a magia, todo um rebanho, bando ou grupo de até 10 animais/nível, todos da mesma espécie, passa a ser contro-

lado pelo mago. Ele poderá conduzir todos os animais com a certeza de que nenhum deles se desgarrará do grupo.

Esta magia só funciona enquanto não houver nenhum tipo de ameaça à vida dos animais. Se algum deles for atacado por uma cobra, por exemplo, a magia perderá o efeito sobre ele; mas o restante do grupo permanecerá obediente. Desnecessário dizer que qualquer tentativa de matar um dos animais por parte do mago faz com que todo o rebanho saia do efeito da magia.

Tatuagem

Transmutação

Criar Metamagia 4

Componentes: G, M (tinta especial de nanquim)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 objeto

Duração: 1 mês (D)

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto)

Resistência à Magia: sim (objeto)

Este ritual é extremamente útil quando o mago precisa carregar objetos de maneira discreta. O feiticeiro precisa de um pouco de tinta nanquim, aplicado sobre o objeto em questão (que precisa ser inanimado, não-mágico, não pode ser maior do que 1m em qualquer dimensão nem pesar mais do que 25kg), que se transformará em uma tatuagem aplicada misticamente sobre o corpo do próprio mago.

Quando o feiticeiro precisar do objeto, pode desfazer o ritual, convertendo a tatuagem novamente no objeto. A tatuagem lembra o objeto alvo do ritual, mas desenhada de uma maneira estilizada. Se a tatuagem for apagada de alguma forma, ou danificada, o objeto será destruído.

Daemon: um ponto de magia fica armazenado no objeto enquanto durar o ritual.

Teia de Luz

Abjuração

Criar/Entender Luz 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Área: 20m x 20m

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual simples faz com que o mago crie uma teia invisível de luz (a teia pode ser vista usando-se fumaça e possui uma das sete cores do arco-íris, à escolha do mago) que pode ser usada para cobrir determinada área (até um máximo de 20m x 20m). A teia é formada de um fio contínuo por nível do mago e esses fios podem ser dispostos na direção que o mago desejar, até um máximo de 30m de comprimento.

Qualquer pessoa que atravessasse algum desses fios faz com que um alarme seja disparado, alertando o mago de que sua teia foi rompida.

Teia Mística de Loth

Conjuração (Criação)

Criar Animais 3

Componentes: V, G, M (um pedaço de teia de viúva-negra e uma pequena estátua de jade)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Área: 25m²

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: ver descrição

Resistência à Magia: não

Este ritual criará uma espécie de “teia” semelhante às de aranha, que se espalhará por uma área de até 25m² ao redor do mago ou à sua frente. A teia é extremamente grudenta (considere que ela possui FR 12) e qualquer um que tente atravessá-la ou se livrar dela precisará vencer 3 testes de For (FR).

A teia criada por este ritual também é altamente inflamável e causa 2d6 pontos de dano a qualquer pessoa que esteja presa nela quando se incendiar. A teia se dissolverá se for queimada ou ao término da duração do ritual.

Teleportação

Transmutação [teleportação]

Criar/Controlar Metamagia 6 + um Caminho Elemental

Componentes: V, F (uma bússola)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeito: teleporta um grupo de criaturas

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este é o poder máximo de transporte mágico. O mago (e/ou aqueles que ele deseja transportar, dependendo da carga permitida por seu nível) simplesmente desaparece(m) de um lugar e reaparece(m) em outro. O limite de distância para a teleportação é padrão: um mago com nível 11 (o mínimo permitido) vai alcançar até 2km de distância. Naturalmente, níveis mais elevados permitem atingir distâncias maiores.

O mago deve conhecer exatamente o lugar de destino e esse lugar deve ser totalmente familiar ao mago, seja através de presença anterior ou uma imagem nítida (vista por uma bola de cristal ou outro meio mágico). Simples descrições do lugar não vão ajudar.

Outra exigência para a teleportação é que deve existir em quantidade pelo menos um dos elementos que fazem parte dos dois Caminhos usados na Magia no local de destino. Por exemplo: um mago com Trevas 6 e Água 6 NÃO poderia teleportar alguém para o meio do Deserto da Perdição durante o dia (nessa situação não existe água e nem trevas); mas poderia fazê-lo durante a noite, ou então dentro de um oásis conhecido. Uma criatura teleportada contra a sua vontade tem direito a um teste de vontade (WILL) para evitar o efeito. Não é possível teleportar nada para o interior de objetos sólidos. Caso o mago tente uma teleportação para um lugar que não conhece, existe apenas uma chance em 6

(jogue 1d6) de sucesso: em caso de falha, o(s) passageiros(s) ressurgem em algum outro lugar, escolhido pelo Mestre.

Níveis	número de pessoas	Alcance
11 ^o -14 ^o	1	2km
15 ^o -16 ^o	2	4km
17 ^o -18 ^o	4	8km
19 ^o +	6	16km

Teleportação Infalível de Vectorius

Transmutação [teleportação]

Criar/Controlar Metamagia 8

Componentes: V, F (uma bússola)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: teleporta um grupo de criaturas

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

O grande Vectorius conseguiu aperfeiçoar a Magia Teleportação Avançada, tornando-a ainda mais eficiente. Esta nova versão funciona exatamente como a anterior, mas NÃO depende da presença de nenhum elemento no local de destino. Além disso, uma teleportação para um lugar desconhecido tem chance maior de sucesso: 1 a 3 em 1d6.

Teleportação de Massa

Transmutação [teletransporte]

Entender/Controlar Metamagia 9

Componentes: V, F (um círculo de conjuração)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque (ver descrição)

Alvo: 1 pessoa / 2 níveis

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Uma versão mais poderosa do teleporte, o Teleporte de Massa permite ao mago carregar consigo até uma pessoa para cada dois níveis que possua, desde que todas as pessoas envolvidas no ritual sejam capazes de se dar as mãos, formando um círculo de conjuração. O Teleporte de Massa faz com que todos os envolvidos sejam teleportados para um local determinado pelo mago, desde que a localização esteja no mesmo Plano de Existência.

O teleporte de massa deixa todos os envolvidos no ritual (com exceção do feiticeiro) desorientados por uma rodada quando chegam ao local determinado.

Tempestade

Conjuração (Criação)

Controlar Água 5

Componentes: V, G, F (um cajado feito de madeira de carvalho)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: 2km

Área: 400m de raio

Duração: 10 minutos / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido pelos sacerdotes de Luft, este ritual permite ao mago conjurar uma tempestade fortíssima em questão de minutos (a chuva começa no início do ritual e vai aumentando de intensidade nos primeiros dez minutos), além de mantê-la durante horas a fio, dentro de uma área de 400m de raio.

Este ritual só pode ser realizado em campo aberto, mas dizem que existem versões raras deste ritual capazes de conjurar tempestades dentro de ambientes fechados. Alguns magos desenvolvem rituais que incluem gelo, neve e granizo. Pode ser combinada com raios e trovões caso o mago possua o Caminho Elemental da Luz ou com ventos com o Caminho Elemental do Ar.

O mago precisa estar concentrado para manter a tempestade. Caso sua concentração seja quebrada, a tempestade irá diminuir de intensidade e terminar em dez minutos, a menos que o mago consiga recuperar a concentração (um Teste de WILL difícil).

Tempestade de Fogo

Evocação [fogo]

Criar Fogo 4

Componentes: V, G, M (uma tocha)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Área: 20m x 20m

Duração: 2 rodadas / nível

Teste de Resistência: reflexos (DEX) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual faz com que uma chuva de fagulhas incandescentes caia sobre uma área de 20x20m próxima ao conjurador. Todas as pessoas que estiverem dentro da área de efeito recebem 1d6 pontos de dano por rodada. As chamas podem também atear fogo em materiais combustíveis que estejam dentro da área de efeito. Ventos fortes podem empurrar a chuva de fogo para outras regiões.

Tempestade Magnética

Evocação [eletricidade]

Controlar Luz/Terra/Ar 3

Componentes: V, G, M (pó de ferro)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 100m

Área: 30m de raio

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Uma das Magias mais impressionantes do Reinado, a tempestade magnética deve ser conjurada apenas durante uma tempestade verdadeira. Em 1d6 rodadas, as nuvens de chuva adquirem um visual fantasmagórico e pode-se sentir a eletricidade estática no ar. Todas as pessoas que estejam dentro da área de efeito (cerca

de 30m de raio) sofrem 1d3 pontos de dano por rodada. Além disso, qualquer metal dentro da área acumula eletricidade, causando +2 pontos de dano ao toque. Magias baseadas em eletricidade são atraídas para as nuvens e não funcionam e qualquer tipo de bússola perde o rumo.

Outra característica deste poderoso ritual é que qualquer tentativa de teleporte, portal ou efeitos que lidam com dimensões são afetados, causando curto-circuito com resultados imprevisíveis (teleportes resultam em localidades aleatórias, portais abrem para regiões desconhecidas, bolsas dimensionais entram em colapso...).

Templo

Conjuração (Criação)

Criar Terra 8

Componentes: V, G, FD (cria um templo sagrado a um deus)

Tempo de Formulação: 1 noite

Alcance: toque

Efeitos: cria um templo

Duração: 1 dia / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este poderoso ritual faz com que um templo dedicado ao deus do feiticeiro ou clérigo seja erguido em apenas uma noite. Foi muito utilizado durante batalhas, como forma de aumentar a moral das tropas e providenciar abrigo e um local sagrado para reuniões e para tratar dos feridos.

O templo possui a arquitetura mais adequada a cada tipo de deus (fica a cargo do Mestre) desde que não ultrapasse 50m por 50m e três andares. Normalmente a construção é composta por três torres de dois andares localizadas nos extremos de um quadrado e o templo propriamente dito no último extremo, com três andares. No centro do templo encontra-se um pátio onde podem se reunir cerca de 250 pessoas para orar.

As dependências do templo permitem abrigar de 30 a 50 pessoas como um hospital, se necessário.

Ao final do último dia, o mago pode escolher conjurar este ritual novamente, para manter o templo por mais alguns dias, sem precisar passar a noite para construí-lo. Dizem as lendas que se um templo for mantido desta maneira por dez anos ele se tornará permanente, em sinal de agradecimento do deus homenageado.

Daemon: quatro pontos de Magia ficam armazenados no templo pela duração do ritual.

Templo de Allihanna, O

Conjuração (Criação)

Entender/Controlar Plantas 3

Componentes: V, G, M (um punhado de sementes)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: 10m

Efeitos: cria um abrigo

Duração: até o nascer do sol

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual simples foi criado pelos druidas de Allihanna para que pudessem descansar quando estivessem afastados da floresta. Tudo o que necessitam é de um terreno com terra ou pedras de aproximadamente 4x4m. O druida arremessa as sementes no chão e recita os poemas certos para sua deusa e em poucas rodadas, plantas, árvores e flores maravilhosas crescem magicamente do solo, providenciando um templo calmo e delicioso onde se pode passar a noite ou rezar.

A beleza do santuário impressiona até mesmo elfos e criaturas acostumadas com a floresta, pois é uma bênção da própria deusa a seus fiéis seguidores. Com o raiar do dia, as plantas dissolvem-se e se transformam em energia mágica, que é reabsorvida pelo solo e pela deusa.

Este ritual também pode ser conjurado em florestas fechadas, desertos ou pântanos, para providenciar um refúgio seguro para o mago ou druida durante a noite.

Tenebras

Transmutação

Entender Trevas/Spiritum 5

Componentes: V, G, M (um frasco com essência de Spiritum)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: o próprio mago

Efeitos: ver descrição

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

As feiticeiras de Luvithy desenvolveram este ritual como uma passagem próxima entre Spiritum e Tenebras, em que o mago pode desaparecer da Terra durante um pequeno período, literalmente mesclando-se às sombras. A distância máxima que um bruxo ou bruxa pode caminhar sem enlouquecer dentro das trevas é dada pelo nível do mago (até 10º nível = 20m; níveis 11º-15º=40; níveis 16º+= 80m).

Distâncias maiores requerem testes de vontade (WILL) para manter a sanidade mental do Personagem.

Tentáculos Sombrios (versão babilônica)

Ilusão (Sombras)

Criar/Controlar Trevas 5

Componentes: V, G, M (um frasco com tinta nanquim)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Efeitos: conjura um tentáculo

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual cria um enorme e pegajoso tentáculo das sombras existentes em um local. O ritual foi originalmente desenvolvido pela Ordem de Dagon. Nessa versão o mago traça um pentagrama com algumas runas especiais no chão e um gigantesco tentáculo

com 10m de comprimento emerge do centro do pentagrama, atacando qualquer alvo escolhido pelo mago dentro de seu raio de ação. O tentáculo pode lutar ou atacar usando a perícia de combate desarmado do mago e causa 3d6+3 por ataque bem sucedido. Possui CA 5 (IP 3) e 40 PVs.

Tentáculos Sombrios (versão grega)

Ilusão (Sombras)

Criar/Controlar Trevas 4

Componentes: V, G, M (um frasco com tinta nanquim)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Efeitos: conjura cinco tentáculos

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual cria tentáculos escuros das sombras existentes em um local. O ritual foi originalmente desenvolvido na Grécia, com o nome de "Tentáculos de Hades", mas existem centenas de versões dele (o Personagem deve especificar com precisão quantos e qual a descrição de seus tentáculos).

Neste ritual, o mago traça um pentagrama no chão e cinco tentáculos negros como a noite saem do centro do pentagrama, atacando qualquer alvo escolhido pelo mago dentro de um raio de 5m.

Os tentáculos podem lutar ou atacar, usando a perícia de combate do mago para realizarem seus ataques e causam 1d6+3 por ataque bem sucedido. Possuem CA 2 (IP 1) e 20 PVs cada um.



Terremoto

Evocação

Criar/Controlar Fogo/ Terra 6

Componentes: V, G, M (um pouco de terra de uma área que tenha sido afetada por um terremoto natural)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 50m

Área: até 20m de raio / nível

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta Magia é uma versão mais destrutiva de Explosão, mas com efeito apenas sobre o solo.

Para cada nível do mago, Terremoto causa até 2d6 pontos de dano no ponto de impacto (o mago pode escolher um efeito menos devastador se desajar). O dano se reduz em 1d6 para cada 10m de distância do ponto de impacto. Não existe limite para o dano máximo provocado por esta magia, exceto o nível do mago.

O mago deve fazer um teste de destreza (DEX) para tentar atingir um alvo de forma certa (o dano é maior no ponto de

impacto). Mesmo se falhar ou se o alvo conseguir uma esquivada, a vítima será apanhada pelo terremoto — mas sofrerá menos 1d6 pontos de dano.

Como em Explosão, não é possível se esquivar completamente do terremoto e ele pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo. As únicas falhas desta Magia são: obviamente, ela não afeta criaturas que estejam levitando ou voando e seus efeitos podem afetar o próprio mago, seus colegas ou seus pertences se não for bem calculada. Poucos magos conhecem esta Magia e não parecem interessados em divulgá-la.

Território Amaldiçoado

Transmutação

Controlar Arkanun 3

Componentes: V, G, M (um osso de um demônio de Arkanun)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 0m

Área: 10m / nível

Duração: 1 cena (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Através deste ritual, o mago amaldiçoa uma área igual a 10m de raio por nível do Personagem. Dentro dessa área, pela duração do ritual, nenhum tipo de cura mágica funcionará (nem em seus oponentes, nem em seus aliados). Existem rumores de versões mais poderosas deste ritual, capazes de afetar vilas inteiras ou mesmo montanhas e vales de uma maneira quase permanente.

Tinta Invisível

Ilusão (Sensação)

Entender Plantas/Luz 1

Componentes: V, G, M (tinta a base de plantas)

Tempo de Formulação: tempo de escrita do texto + 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 texto escrito

Duração: permanente até dissipada

Teste de Resistência: não

Resistência à Magia: não

Este ritual simples permite ao mago escrever sobre uma superfície, papel ou pergaminho com uma tinta comum, depois impregná-la de Magia de modo a tornar o texto invisível. Quando o mago acionar o ritual, ele estipulará as palavras de ativação e quando elas forem ditas com alguém tocando o local, o texto reaparecerá. O texto irradia uma fraca aura mágica até ser dissipado.

Tintas de Michelângelo

Conjuração (Criação)

Entender/Controlar Água/Humanos 2

Componentes: V, G, M (tintas)

Tempo de Formulação: ver descrição

Alcance: toque

Efeitos: pinta um quadro conforme uma memória do mago

Duração: permanente

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Desenvolvido a partir do Renascimento, este ritual permite ao artista canalizar seus sentimentos mais profundos para uma pintura, dando literalmente vida à tinta. Com isso, o mago será capaz de reproduzir perfeitamente qualquer imagem que tenha na memória. Este ritual pode demorar horas ou até mesmo dias para ser completado.

Tocar a Orbe de Spiritum

Adivinhação

Controlar Spiritum 3

Componentes: V, G, M (o olho de um gato)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Efeitos: permite ao mago interagir com a Orbe de Spiritum

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este efeito, o mago pode transferir temporariamente suas percepções para a Orbe de Spiritum. Durante o efeito, o corpo do mago permanecerá em transe como se estivesse meditando, enquanto seu espírito faz uma pequena incursão no Plano Astral (sem, contudo, deixar o corpo).

Ações permitidas em Spiritum são: conversar com um espírito, examinar a região próxima de onde se encontra o corpo físico do mago ou tocar pequenos objetos astrais. O mago pode, inclusive, realizar efeitos mágicos em Spiritum.

Toque da Enguia Elétrica

Evocação [eletricidade]

Controlar Animais/Humanos 3

Componentes: V, G, M (um pouco de sangue de enguia)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: eletrifica a pele do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

O ritual da Enguia foi desenvolvido pelos magos atlantes como forma de defesa. Ao ser conjurado, este feitiço faz com que a pele do mago conduza eletricidade, causando 1d3+1 pontos de dano a qualquer pessoa que toque sua pele (1d6+1 se a vítima estiver de armadura metálica) ou através de condutores (metais).

Thorn Killwar utilizava este ritual em conjunto com suas correntes metálicas com ganchos, usadas para eletrificar seus inimigos.

Toque das Pérolas

Adivinhação

Entender Água 1

Componentes: V, G, M (uma pérola)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: um frasco com líquido

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago é capaz de identificar se um líquido é ou não venenoso. O mago faz os gestos correspondentes e coloca a pérola no líquido. Se ele estiver envenenado, a pérola se dissolverá. Este ritual detecta qualquer tipo de veneno, natural ou mágico, mas não avisa se um líquido está estragado como leite azedo, or exemplo.

Toque de Kali

Necromancia

Controlar Humanos/Trevas 3

Componentes: V, G, FD (uma coroa de espinhos, que deve ser usada enquanto o ritual estiver memorizado)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Quando o mago realiza este ritual, ele encosta suas mãos sobre o alvo e recita as palavras finais do mantra. A vítima perde 2d6 Pontos de Vida, que são absorvidos através das mãos do feiticeiro. O mago recebe esses PVs drenados para si. Caso ultrapasse seu máximo de Pontos de Vida possíveis, os pontos extras desaparecerão em cerca de uma hora.

Toque de Kandelle

Necromancia

Criar/Controlar Spiritum/Humanos 5

Componentes: V, G, M (o dedo indicador de um morto)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: concentração

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula por uma rodada

Resistência à Magia: sim

O mago memoriza o ritual e aponta o dedo de um morto para a vítima, que deve estar a menos de 20 metros de distância.

A vítima faz, então, um teste de fortitude (CON) por rodada ou perde 1d6 pontos de vida. A vítima sente como se uma mão invisível estivesse esmagando seu coração. A dor é tão grande que todos os testes durante esse tempo são realizados com uma penalidade de -8 (-40%).

Concentração para conjurar rituais ou feitiços é impossível. Se o mago mantiver o ritual por um determinado tempo e a vítima morrer, o peito dela explode e o coração fumegante aparece nas mãos do mago.

Daemon: este ritual custa ao mago 2 pontos de Magia ou de Vida (escolhidos pelo Jogador) por rodada para ser mantido.

D20: Este ritual custa 2 pontos de vida por rodada.

Toque Sangrento

Necromancia

Entender/Criar Arkanun 2

Componentes: V, G, F (unhas bem compridas)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: 1 criatura

Duração: 1 rodada / 2 níveis (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Para conseguir realizar este ritual, feiticeiro precisa estar usando unhas bem compridas (no mínimo 3cm). Invocando os poderes de Arkanun, o mago deve fazer um ataque para tocar a vítima e enfiar a unha em sua carne. Se acertar o ataque, as unhas causarão 1d6 pontos de dano por uma rodada a cada dois níveis que o mago possua (esse dano não pode ser prevenido por IP porque é um ferimento interno).

Pela duração do ritual, a vítima sangra pelo nariz, ouvidos e boca, tornando a concentração muito difícil.

Torre de Marfim

Conjuração (Criação)

Criar/Controlar Terra 8

Componentes: V, G, F (a miniatura exata da torre desejada) M (giz negro)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: toque

Efeitos: conjura uma torre

Duração: 2 horas / nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este poderoso ritual cria uma torre de pedra para que o mago e seus colegas possam passar a noite. A torre possui a forma circular, com aproximadamente cinco metros de raio, com dois andares separados por uma escada interna. Possui uma porta e no andar superior têm algumas janelas (embora a exata configuração de cada torre deva ser descrita em cada ritual) e paredes com um metro de espessura.

Para conjurar a torre, o mago precisa de um terreno adequado, onde deve traçar com giz negro o desenho dos alicerces da torre, enquanto recita as primeiras falas do ritual. Quando terminar o trabalho, ele coloca a miniatura da torre no centro do desenho e a verdadeira torre será criada da terra, como se "brotasse" do chão. Este ritual não pode ser usado em áreas internas (como cavernas), pois a torre necessita ser totalmente banhada pela luz da lua ou do sol como parte final da conjuração, embora o ritual possa ser realizado em um dia nublado ou chuvoso.

Daemon: A torre de marfim necessita de quatro pontos extras de magia para durar mais do que algumas rodadas e, enquanto a torre existir, esses pontos extras ficarão armazenados nela. Se forem removidos ou quando o mago cancelar o ritual, a torre se dissolverá em 3d6 rodadas, expelindo tudo e todos que estiverem dentro dela.

Transferência de Sensações

Encantamento (Compulsão)

Entender Humanos 4

Componentes: V, G, FD (um terço)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 100m

Alvo: duas pessoas (ver descrição)

Duração: 1 rodada / nível

Teste de Resistência: nenhum e vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim (benéfica) e sim

Um dos principais rituais desenvolvidos pelos hospitalários para diminuir a aflição de inocentes nos campos de batalha, esta Magia permite transferir as sensações de um corpo para outro, desde que o alvo tenha consentido isso – caso contrário, um teste de vontade (WILL) pode ser feito para anular os efeitos do ritual. Fome, sono, cansaço ou dor física podem ser passados de uma pessoa para outra (mas não a doença, apenas seus sintomas).

Em batalha, magos podem usar esta Magia para retirar o cansaço de seus colegas guerreiros antes da batalha ou salvar algum companheiro que esteja em grande sofrimento.

Transformação Elemental

Transmutação

Controlar Humano/Elemento apropriado 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: o próprio mago

Efeitos: transforma o corpo do mago em um elemento

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao mago transformar seu corpo ou parte dele no elemento de seu Caminho Principal. Com este ritual, um mago poderia se transformar em água e atravessar uma porta ou fresta; ou poderia transformar seus braços em pedra sólida, mesclar-se nas trevas, tornar-se invisível...

Cada um dos elementos possui características especiais e particulares, que devem ser determinadas pelo Mestre para cada tipo específico de Campanha.

Transformação em Orc

Transmutação

Criar/Entender Humanos/Animais/Metamagia 4

Componentes: V, G, M (uma garra de um orc)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 20m

Alvo: 1 pessoa

Duração: permanente até revertida

Teste de Resistência: não ou fortitude (CON) anula

Resistência à Magia: sim

Uma das mais simples e típicas Magias de transformação, esse ritual tem o poder de transformar uma criatura em um horrível orc.

Não afeta criaturas com CON 15 ou mais e vítimas têm direito a um teste de fortitude (CON vs. WILL do mago) para negar o efeito.

Um orc resultante desta Magia tem For 10, Con 10 e Des 10 (CON 10, FR 10, AGI 10 e DEX 10), não importando quais eram as características originais da vítima.

O ponto fraco desta Magia é que ela pode ser revertida simplesmente mostrando ao orc uma flor de cacto conhecida como “Noiva de Azgher”. Infelizmente, esse raro cacto floresce apenas no Deserto da Perdição, durante apenas dois meses por ano — o que costuma obrigar a vítima a viver como orc durante algum tempo...

Daemon: dois pontos de Magia permanecem armazenados na vítima durante dois meses, retornando ao mago após esse tempo (se ele não desencantou o ritual antes desse período). A partir desse ponto, apenas a visão da flor poderá retomar a vítima a sua verdadeira forma.

Trânsito

Abjuração

Entender Metamagia 7

Componentes: V, G, F (um amuleto da sorte)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 20m

Alvo: 1 carro

Duração: (praticamente) instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago pode acelerar seu carro através de um cruzamento ou farol vermelho sem se preocupar em ser atingido pelos carros que estão cruzando ou atingir alguém, bastando apenas fechar os olhos enquanto passa. Por “coincidência”, haverá uma brecha perfeita entre carros ou ônibus exatamente no momento em que o veículo do feiticeiro passar.

Este ritual precisa ser recitado pelo menos duas rodadas antes de atravessar o cruzamento.

Transporte Imediato do Ser

Transmutação [teletransporte]

Criar Metamagia 7

Componentes: V, G, F (uma pequena corrente de prata enrolada sobre o pulso do mago), M (giz e pó de prata)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 10km

Efeitos: teleporta o mago

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual serve para teleportar o feiticeiro através de uma brecha no Plano de Spiritum. O mago precisa riscar com uma mistura de giz e pó de prata um círculo de conjuração. Depois, através deste ritual de Metamagia, o feiticeiro cria uma conexão entre o Plano Astral e o Plano Físico, unindo dois pontos do mesmo plano. A seguir, o mago entra no círculo e conjura as últimas palavras do ritual, quando a fusão dos planos se concretiza e o feiticeiro (e até 50kg de equipamento que estiver carregando) reaparece no segundo

local designado, que deve estar localizado a até 10km do ponto de origem. O mago deve conhecer o local do segundo ponto de conjunção, caso contrário, o ritual não funciona.

O uso de círculos para demarcar o local de chegada pode até dobrar a distância da Magia.

Tratado de Asmodeus

Universal

Controlar Trevas/Metamagia 5

Componentes: V, G, M (uma pena de corvo embebida no sangue do mago)

Tempo de Formulação: 1 cena

Alcance: 20m

Alvo: um círculo de proteção

Duração: permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula por 1 rodada

Resistência à Magia: não

Dizem na demonologia que Asmodeus foi o único demônio capaz de derrotar Salomão. O ritual do tratado de Asmodeus é utilizado para quebrar círculos de proteção. O mago conjura sombras astrais que envolvem o círculo de proteção conjurado por um feiticeiro adversário e tenta quebrar as barreiras místicas impostas pelo adversário usando sua própria energia para isso.

O círculo de proteção faz um teste de vontade (WILL do mago ou entidade que o conjurou vs. 5d6) por rodada e, se falhar, as sombras começarão a penetrar o círculo de Magia, enfraquecendo-o em 1d6 pontos, até dissolver completamente o encantamento ou passarem-se 5 rodadas.

O Tratado de Asmodeus também permite forçar runas, portais ou selos de proteção.

Tratamento de Doenças

Conjuração (Cura)

Controlar Luz/Água/Humanos 5

Componentes: V, G, M (ervas especiais)

Tempo de Formulação: 1 semana

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa doente

Duração: permanente

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (benéfica)

Resistência à Magia: sim (benéfica)

Este ritual permite ao feiticeiro curar qualquer doença natural que esteja infectando uma vítima. O ritual é demorado (pode levar até uma semana) e exige que o curandeiro permaneça o tempo todo ao lado da pessoa, mas os resultados são garantidos.

Troca de Vida

Necromancia (morte)

Entender/Controlar Spiritum 7

Componentes: V, G, M (uma vela)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: toque



Alvo: 1 pessoa morta
Duração: permanente
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não

Este é considerado um dos mais difíceis rituais que um mago pode realizar, apesar de sua relativa praticidade. Com ele, o mago pode oferecer ao Spiritum sua própria vida, em troca da vida de uma outra pessoa. O corpo deve estar presente, não importando há quanto tempo tenha morrido, desde que o corpo esteja em perfeito estado (o que pode ser um tanto complicado se a vítima morreu há muito tempo).

O mago acende a vela e recita os versos do ritual, enquanto entalha os símbolos místicos em seu peito. Conforme a vela for queimando, a vida deixará o corpo do mago. Quando a vela finalmente apagar, o mago morrerá e a vítima voltará a viver.

Haverá um breve instante no qual as duas pessoas estarão vivas, mas não será possível trocarem palavras (apenas um olhar explicará tudo) pois o mago morrerá antes disso.

Este ritual só funciona se o mago realizá-lo por sua livre e espontânea vontade. Se houver qualquer tipo de influência mística, o ritual é cancelado. Por outro lado, ele não funciona caso o espírito da vítima não possa ser contatado (se ela estiver presa a um pacto, capturada ou não quiser retornar ao mundo dos vivos). O mago, então, sofre 3d6 pontos de dano e nada mais acontece.

Trombetas de Gedeão

Evocação (sônico)
Controlar/Criar Ar 6
Componentes: V, G, M (uma trombeta)
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 0m
Área: 100m de raio
Duração: 6 rodadas
Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade
Resistência à Magia: sim

O feiticeiro toca a trombeta tão alto e destrutivamente que todas as pessoas dentro do raio de 100m ao redor do feiticeiro sofrem 3d6 pontos de dano por rodada. Cada vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade. A trombeta é destruída no processo.

Tropas de Ragnar

Conjuração (Convocação)
Criar/Controlar Animais/Metamagia 3
Componentes: V, G, M (um osso de goblinóide)
Tempo de Formulação: 1 rodada
Alcance: 0m
Efeitos: conjura 1d6 goblinóides
Duração: 1 cena
Teste de Resistência: nenhum
Resistência à Magia: não
Esta mágica invoca um pequeno grupo de 1d6 goblinóides

para lutar contra os inimigos do mago. O tipo e poder exatos dos goblinóides conjurados dependem do Focus do ritual.

O mago deve desenhar no chão um pentagrama e um círculo que não pode ser quebrado durante o traçado e, quando terminar as invocações, os goblinóides aparecerão dentro do círculo de conjuração. O tipo de goblinóide invocado depende apenas do nível do mago (níveis até 6º = goblins; níveis 7º-12º = hobgoblins; níveis 13º+= bugbears).

Os goblinóides invocados surgem instantaneamente, não sentem medo e lutam até a morte — mas eles não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, atacam ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio mago. Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, os goblinóides desaparecem.

Trovão

Evocação [eletricidade]
Criar Ar/Luz 3
Componentes: V, G, M (um pedaço de ferro frio)
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 0m
Área: uma linha de 20m x 1m
Duração: instantânea
Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade
Resistência à Magia: sim

Esta é uma das magias mais conhecidas de Arton e das mais temidas em campos de combate. Através de gestos, o mago é capaz de disparar um trovão de suas mãos, até uma distância de 20m. Todos que estiverem na linha de ação do trovão sofrerão Xd6 +6 pontos de dano (onde X é o nível do mago), até um máximo de 9d6+6, com direito a um teste de reflexos (AGI vs. DEX do mago) para reduzir o dano à metade. O trovão ricocheteia em pedra e é absorvido por superfícies grandes de metal.

Trovão em Cadeia

Evocação [eletricidade]
Criar Ar/Luz 6
Componentes: V, G, M (um pedaço de ferro frio)
Tempo de Formulação: 1 ação
Alcance: 0m
Área: ver descrição
Duração: instantânea
Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade
Resistência à Magia: sim

Esta magia cria um trovão das mãos do mago e é arremessado até um oponente. Ele recebe 6d6 pontos de dano (pode fazer um Teste de AGI para reduzir o dano à metade).

Em seguida, o trovão vai para a pessoa mais próxima (pode ser o próprio mago inclusível) e causa 5d6 e assim por diante, até a sexta pessoa, que receberá 1d6 pontos de dano. O trovão caminha no máximo 20m entre cada pessoa e se não existir nenhum alvo possível, ele é disperso na terra.

Trovão Espectral

Evocação [eletricidade]

Criar Luz/Ar/Spiritum 4

Componentes: uma varinha de ferro frio

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Área: uma linha de 20m x 1m

Duração: imediata

Teste de Resistência: reflexos (AGI) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Este ritual é uma versão especial do feitiço Raio, mas voltado especialmente para seres astrais e espectrais como fantasmas, aparições, espectros e outros. Os raios elétricos saem das mãos do conjurador como um grande disparo de energia, que forma um arco da ponta dos dedos até cerca de dez metros de distância, causando 1d6 pontos de dano por nível do Personagem (até um máximo de 9d6). Criaturas no Plano Físico e no Plano Astral são atingidos pelo raio.

A única defesa conhecida é esconder-se atrás de plantas ou vegetações (vivas), que absorvem os raios do ritual, absorvendo o feitiço. As vítimas podem fazer um teste de reflexos (AGI) para reduzir o dano do raio pela metade.

Truque de Houdini

Transmutação

Controlar Terra 3

Componentes: G, F (um grampo ou pedaço de arame)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: abre algemas ou cadeados que estejam prendendo o mago

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim (objeto)

Usando passes de mágica, o feiticeiro é capaz de se livrar de qualquer tipo de correntes, algemas ou cadeados que o prendam. Às vezes pode necessitar como fetiche um pedaço de arame ou grampo de cabelos.

Ultravioleta

Evocação [luz]

Criar/Controlar Luz 4

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 20m

Alvo: 1m de raio

Duração: imediata

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Para executar este ritual, o mago coloca as duas mãos abertas voltadas para a vítima e, através de mantras, irradia sobre ela grande quantidade de raios ultravioleta concentrados.

Além de causar 4d6 pontos de dano (6d6 pontos de dano em criaturas vulneráveis à luz solar), faz com que a pele da vítima sofra queimaduras de segundo e terceiro graus (semelhantes às causadas por excesso de sol), além de tumores na pele em alguns casos de grande exposição. A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) para reduzir o dano à metade.

Um Momento de Tormenta

Evocação [ácido]

Controlar Arkanun 6

Componentes: V, G, M (um pouco de terra de uma área contaminada)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 0m

Área: 100m de raio

Duração: 3d6 rodadas + 1 rodada por nível do mago (D)

Teste de Resistência: nenhum e fortitude (CON)

Resistência à Magia: não

O uso de círculos de proteção contra Tormenta é recomendado.

Esta perigosíssima magia foi criada por Murrice Lemagrag, um mago que escapou vivo de uma área de Tormenta. Ela é realizada através de um punhado de terra que tenha sido retirada pelo mago de uma região que tenha sido arrasada pela Tormenta.

Uma vez invocada, a magia cria um efeito semelhante a uma manifestação da Tormenta — mas em escala muito menor. Uma rodada após sua invocação, uma nuvem rubra surge diretamente acima do mago e começa a despejar chuva ácida. A chuva provoca a perda de 1 PV por rodada em todos que estejam a até 100m de raio do mago, até que a nuvem se dissipe. Qualquer criatura (ou armadura) que perca 10 PVs dessa forma deve fazer um teste de fortitude (CON): se falhar, perderá um ponto de IP permanentemente.

A magia pode ser invocada apenas ao ar livre. Infelizmente para o mago invocador, a nuvem permanece ativa apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, pois o próprio mago NÃO é imune ao efeito!). Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Vale lembrar que o velho Lemagrag, seu criador, morreu utilizando-a...

Esta Magia só pode ser realizada por magos que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas da Academia Arcana de Valkaria, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punido com a morte!

Vaga-Lumes

Conjuração (Criação)

Criar Animais 1

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 0m

Efeitos: conjura um enxame de vaga-lumes

Duração: ½ hora por nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual faz com que apareçam ao redor do mago centenas de pequenos vaga-lumes, que geram iluminação suficiente para ler um mapa. A luz é muito fraca e permite enxergar perfeitamente até 5m de distância, identificação de pessoas até 10m de distância, detectar figuras paradas a até 20m e movimento a até 40m.

Os vaga-lumes ficam próximos do mago, em um círculo de 3 ou 4m de diâmetro, e podem se deslocar à velocidade de uma pessoa caminhando.

Velo de Ouro

Abjuração

Controlar Plantas 5

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Alvo: as roupas usadas pelo mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula (objeto) (benéfica)

Resistência à Magia: sim (objeto) (benéfica)

Este ritual específico pode transformar uma roupa de algodão puro em um tecido à prova de balas de pequeno calibre ou flechas. A roupa assume BA +5 (IP 5, sem sofrer das penalidades de AGI e DEX) durante algumas rodadas.

A roupa precisa ser obrigatoriamente branca e totalmente constituída de fibras vegetais, como o algodão, para o ritual funcionar.

Vento da Morte

Evocação

Criar Ar/Trevas 9

Componentes: V, G, F (um círculo de conjuração)

Tempo de Formulação: 15 minutos

Alcance: 100m

Área: 5m de raio / nível

Duração: 1 minuto / nível

Teste de Resistência: fortitude (CON) parcial

Resistência à Magia: não

Este é o mais poderoso ritual do Caminho do Ar conhecido. Com ele o feiticeiro é capaz de invocar os ventos negros da morte. Para iniciar o ritual, o mago deve riscar no chão um círculo de conjuração e proteção e realizar os encantamentos necessários.

Uma vez ativados, os ventos começam ao redor do círculo, afastando e expandindo até completar uma área equivalente a 5m de raio por nível do mago. Todos os objetos e pessoas dentro desta área precisam passar por um teste de fortitude (CON) por rodada (e sofrer 1d3+3 pontos de dano) ou receberão 1d6+6 pontos de dano, por causa dos ventos causticantes e das partículas negras carregadas pelo ritual.

Estar no interior de uma área dessas sem proteção equivale a esfregar uma lixa diretamente sobre a pele. Os ventos atuam sobre toda a área de efeito, com exceção do interior do círculo. Se o círculo for quebrado por alguma razão, os ventos tornam-se

incontroláveis, atacando até mesmo o mago que o conjurou. Os ventos podem ser comandados pelo mago (o que exige alguma concentração), que pode fazer com que a área de efeito se movimente a partir do ponto de origem com uma velocidade de 10m por rodada na direção que o mago desejar.

Após a passagem dos Ventos da Morte, nada fica como antes.

Ventriloquismo

Ilusão (Sensação)

Entender Ar 2

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Efeitos: projeta a voz do mago

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Como o próprio nome indica, este efeito simples é capaz de projetar a voz do mago à distância, fazendo com que o feiticeiro pareça estar falando em outro local. A voz pode ser projetada a até 10m de distância.

Pode ser usado em conjunto com outros rituais de mudança de voz, o que potencializa o efeito obtido.

Verdade

Adivinhação [dependente do idioma]

Entender Humanos 5

Componentes: V, F (o símbolo de Marah)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 rodada / 3 níveis

Teste de Resistência: vontade (WILL) parcial

Resistência à Magia: não

Dizem que a deusa Marah foi a criadora deste ritual, para que os seus paladinos e também os guerreiros que acreditem na paz pudessem conseguir respostas de seus inimigos capturados sem ter de recorrer à tortura.

Com esta Magia, o clérigo ou feiticeiro pode fazer uma pergunta para cada 3 níveis que possuir. A vítima precisa ser capaz de entender a língua do mago para que o ritual faça efeito e tem direito a um teste de vontade (WILL vs. 5D) por pergunta. Note que a vítima responderá a verdade, mas apenas dentro de seus conhecimentos ou dos fatos que acredita serem verdade.

Verter Água de Pedra

Conjuração (Criação)

Criar Água 2

Componentes: V, G, F (um cajado)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: toque

Efeitos: cria água

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta Magia reproduz o poder natural recebido pelos clérigos de Azgher. Como sinal de respeito ao deus Sol dos Sar-Allan, a Magia pode ser invocada apenas durante o dia. A água gerada com este efeito é suficiente para saciar seis pessoas e pode ser realizada apenas uma vez por dia.

Vespas Guardiãs

Conjuração (Invocação)

Criar Animais 3

Componentes: V, G, M (uma vespa morta e seca)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeitos: conjura um enxame de vespas

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual conjura magicamente um enxame de vespas, formando uma espécie de barreira com até 6x2m. Qualquer pessoa que tente atravessar a nuvem de vespas será atacado por 2d6 vespas (cada uma delas causando 1 ponto de dano por picada).

As vespas permanecem voando no espaço que foram conjuradas, sem se afastar mais do que 1m do ponto de origem (as vespas possuem 1 PV cada uma, mas podem ser atacadas por magias de fogo ou congelamento que afetem área). Fumaça, vapor ou gases tóxicos também afastarão os insetos. Este ritual pode ser conjurado para formar um casulo protetor ao redor de um alvo escolhido, sem atacá-lo mas atacando qualquer pessoa ou criatura que tente chegar próximo do alvo.

Vestimentas Mágicas

Transmutação

Controlar Plantas 2

Componentes: V, G, XP

Tempo de Formulação: 1 dia

Alcance: toque

Efeitos: encanta uma vestimenta

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago é capaz de encantar sua vestimenta (que deve ser constituída de fibras vegetais) de modo a ficar com um BA igual a 3 + 1 a cada 3 níveis (IP igual 2 + 1 a cada 3 níveis). Assim, um mago que estiver até no 5º nível conseguira uma vestimenta com BA

+4 (IP 3); no 6º nível a vestimenta fica com BA +5 (IP 4); no 9º nível ela fica com BA +6 (IP 5) e assim por diante.

Daemon: este ritual armazena 2 pontos de magia durante 1 ano e 1 dia. Depois desse período a anergia mística retorna ao mago.

d20: este ritual consome 500 XP.

Véu

Transmutação

Entender Trevas 3

Componentes: V, G, F (uma luva negra)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: esconde o mago nas trevas

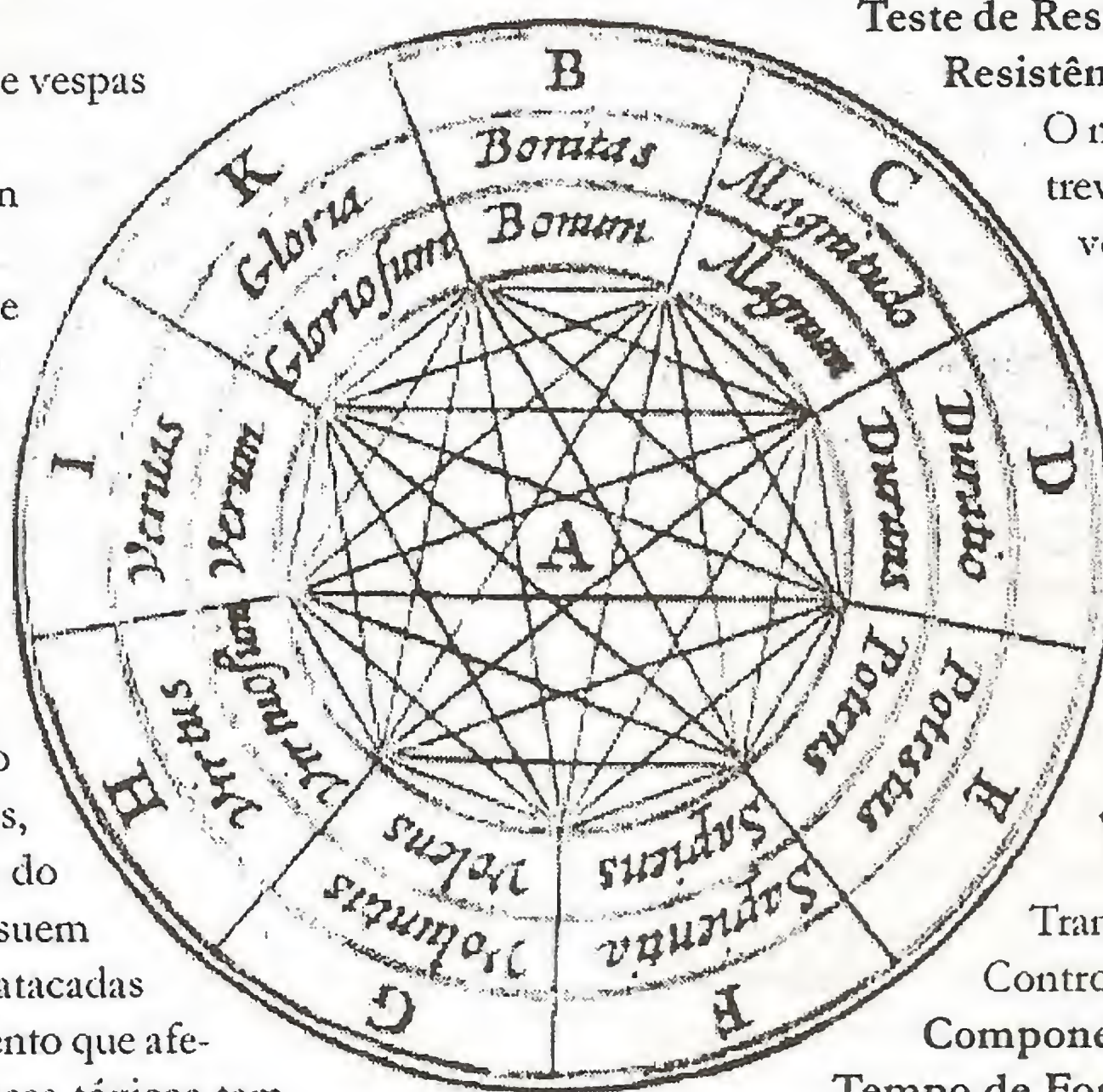
Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago consegue cravar seus dedos nas trevas e cobrir-se com elas, formando um véu de sombras capaz de envolvê-lo inteiramente e tornando-o quase invisível nas sombras ou na escuridão. Uma vez envolto, o mago possui o equivalente a Camuflagem 95% nas sombras.

Este ritual não funciona sob a luz do dia: precisa ser realizado em ambientes fechados e escuros.



Viagem no Tempo

Transmutação

Controlar Metamagia 9

Componentes: V, G, F (um círculo)

Tempo de Formulação: 30 minutos

Alcance: toque

Efeitos: conduz todos dentro do círculo a uma viagem no tempo

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Observação: Este ritual só pode ser colocado em uma Campanha com a autorização e supervisão do Mestre.

Este é um dos maiores segredos do Arkanun Arcanorum. Dizem que poucas escolas conhecem este ritual e menos ainda possuem acesso a ele.

Segundo as lendas, a viagem no tempo foi inventada (ou descoberta) pela antiga Escola de Photus, na Grécia Antiga. A escola permaneceu algumas décadas no Arkanorum, mas alguma coisa aconteceu com seus membros, que desapareceram misteriosamente em poucos anos.

Para a preparação deste ritual, o mago necessita de uma roda ou círculo para energizar as linhas de Ley, permitindo ao feiticeiro e seu grupo viajarem para o passado. Quanto maior a roda ou círculo utilizado como fetiche, maior o salto que o mago conse-

guirá dar ao passado ou ao futuro (um círculo desenhado no chão pode ser utilizado, mas feiticeiros preferem moinhos de vento, torres redondas ou mesmo salas construídas precisamente para esse fim). Para cada metro de raio do fetiche, o grupo (o mago pode levar consigo uma pessoa extra para cada 4 níveis que possa) pode viajar até 20 anos no passado.

O grupo deve se sentar ao redor de um segundo círculo desenhado e, em poucos minutos de meditação, entram em um transe enquanto simulacros de todos são formados na data específica escolhida pelo feiticeiro. O transe não pode ser quebrado e os Personagens ficam totalmente indefesos e incomunicáveis com o presente enquanto o ritual estiver funcionando. Seus espíritos estão há muitos anos fora de seu tempo e não possuem nenhuma ligação com seus corpos a não ser o cordão dourado (tempo) e prateado (dimensões astrais).

O simulacro é uma réplica perfeita de seus corpos da maneira como estavam quando foram transportados, com a diferença que o mago pode providenciar roupas típicas da região onde estão os simulacros para seu grupo. Um simulacro temporal é idêntico em todas as características ao corpo original, com algumas pequenas diferenças: o simulacro é frio, da temperatura ambiente e não possui sangue nem qualquer tipo de órgão interno (o simulacro é constituído de Forma-Pensamento). Por outro lado, se um simulacro morrer, o Personagem morre também.

Por algum motivo ainda não identificado (embora muito estudado), qualquer simulacro que fique a menos de 30m de seu corpo original (ex. o próprio mago quando criança no passado, ou quando idoso no futuro) começa a se desintegrar, sofrendo 1d6 pontos de dano por rodada até ser dissolvido e retornar ao presente, sofrendo 3d6 pontos de dano pelo choque. Por essa razão, muitos aventureiros utilizam este ritual apenas para viagens ao passado ou futuro distante.

Outro fator que torna este ritual delicado (do ponto de vista da campanha) é a modificação de atos no passado interferindo com ações no presente. Para todos os efeitos, o personagem ESTÁ no passado e o que ele fizer pode afetar todo o equilíbrio dos fatos.

Viajar com os Ventos Alíseos

Transmutação

Controlar Ar 6

Componentes: V, G, F (uma pena de um pássaro ou uma vassoura de palha)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite ao mago voar

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual permite ao feiticeiro voar com até 40m/s (150km/h). Ele deve levantar voo como se estivesse levitando, aumentando sua velocidade gradativamente até a velocidade máxima.

O feiticeiro sente quando as correntes de vento estão acabando e o ritual está chegando ao fim. As brujas espanholas utilizavam como fetiche para este ritual uma vassoura de palha.

Viajar para um Plano Adjacente

Transmutação [teleportação]

Criar Metamagia/Spiritum 7

Componentes: V, G, F (um astrolábio)

Tempo de Formulação: 20 minutos

Alcance: ver descrição

Efeitos: permite ao mago viajar para outro plano

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago pode cruzar os Planos Dimensionais entre a Terra e um semiplano (lar de algum anjo, demônio ou espírito, ou ainda lar de algum mago muito poderoso) sem precisar passar por Spiritum. Usando o astrolábio, o mago invoca as poderosas energias da Roda dos Mundos e as utiliza para rasgar uma fenda entre as dimensões, passando diretamente de um Plano para o outro.

Este é um ritual muito perigoso, pois o mago atravessa a barreira interdimensional em seu próprio corpo e está sujeito às leis que regem o semiplano. Se morrer, será seu próprio corpo que será destruído.

O mago deve conhecer o local para onde está indo ou, pelo menos, possuir as coordenadas espaço-temporais para a entrada e saída do semiplano.

Vida Eterna

Universal

Criar/Controlar Humanos 5

Componentes:

Tempo de Formulação: 1 hora a cada ciclo lunar

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite ao mago parar de envelhecer

Duração: permanente (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

A cada ciclo lunar, o mago deverá se banhar em sangue humano. O sangue deverá ser suficiente para tingir totalmente o mago (no mínimo todo o sangue de um ou dois adultos). Repetindo os versos do ritual e os gestos corretos e o feiticeiro poderá viver jovem para sempre. Magos que ultrapassam seus períodos normais de vida através deste ritual e deixam de realizá-lo envelhecem 10 vezes mais rápido, até que o ritual se realize novamente ou que atinjam sua idade real.

A partir da primeira vez que o ritual é realizado, o mago não envelhece nem um só dia sequer, mantendo sua idade aparente. Contudo, ele não será capaz de rejuvenescer, mesmo através de magia muito poderosas: Vida Eterna impede esses efeitos.

Magos que utilizam este ritual começam a ficar insanos, com ilusões e mania de perseguição, para não dizer paranóicos. Alguns dizem que as almas dos mortos perseguem os que realizam estes rituais, outros dizem que é somente um enorme sentimento de culpa. Magos muito velhos tendem a se afastar dos humanos, se refugiando em igrejas abandonadas, mausoléus, torres etc.

Vidro à Prova de Balas

Transmutação

Controlar Terra 2

Componentes: V, G, M (água destilada)

Tempo de Formulação: 1 rodada / vidro

Alcance: toque

Alvo: até 1 vidro / nível

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Esta magia moderna faz com que um vidro comum por nível do mago receba IP 12 contra ataques balísticos pela duração do ritual. O mago toca o vidro com a ponta dos dedos e derrama um pouco de água destilada sobre ele (não é necessário molhar o vidro todo, apenas uma parte).

Vigia das Chamas

Adivinhação

Entender Fogo 8

Componentes: V, G, F (um braseiro)

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 1km

Área: 5m de raio a partir de cada fogueira dentro do alcance

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual poderosíssimo permite ao mago entrar em uma espécie de transe e enxergar ao mesmo tempo o que está acontecendo em um raio de 5m ao redor de cada fogueira, vela, tocha ou chama dentro de uma cidade (ou região com 1km de raio, caso este ritual seja feito em uma área não urbana). O feiticeiro acende o braseiro e observa durante algum tempo as chamas, enquanto ativa suas novas percepções.

A visão será tão perfeita como se o próprio mago estivesse presente dentro da chama. O único problema desta Magia é o fato de que o feiticeiro é bombardeado com tantas informações que entra em um transe, sendo incapaz de fazer qualquer outro tipo de ação pela duração do ritual.

Vingança

Abjuração

Controlar Metamagia 4

Componentes: V, G, M (1 calendário)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: protege o mago contra maldições e doenças mágicas

Duração: 1 mês ou até que o efeito seja usado

Teste de Resistência: ver descrição

Resistência à Magia: ver descrição

Este interessante ritual protege o bruxo contra maldições e doenças mágicas de um modo interessante. O mago passa duas rodadas conjurando um mantra e ao final rasga em pedaços um

calendário (não precisa ser um calendário novo, pode ser antigo). Ele então guarda um dos pedaços consigo durante o tempo de duração. Se perder o pedaço do calendário, a magia deixa de funcionar imediatamente.

Durante um mês, o mago estará protegido contra qualquer maldição ou doença mágica da qual for alvo. Quando essa proteção funcionar, a magia se esgota, tendo de ser feita novamente.

Ainda mais interessante, é o fato de que, exatos sete dias depois do "ataque", aquele que tentou atingir o mago será vítima da mesma maldição ou doença. Caso a maldição permita um teste de resistência ou resistência à magia, elas devem ser tratadas normalmente contra o novo alvo.

Essa magia não tem efeito acumulativo (não pode ser feita múltiplas vezes).

Vingança da Floresta, A

Transmutação

Entender/Controlar Plantas 9

Componentes: V, G, M (uma escultura em madeira da maior árvore da floresta)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: 0m

Área: 10 km de raio

Duração: 1 hora / nível

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Criado como a última defesa de Allihanna, este poderoso ritual só pode ser utilizado pelos druidas e clérigos mais devotados.

Quando acionado, a própria floresta recebe as energias da deusa, contra-atacando seus adversários. Em um raio de 10km ao redor do mago, até 1 árvore por nível do feiticeiro, tornam-se árvores-animadas, capazes de se mover e atacar àqueles que fazem mal à floresta.

As árvores escolhidas geralmente são as maiores e mais fortes da floresta, ou aquelas que estiverem próximas dos alvos. As estatísticas das árvores são as mesmas das ents, definidas pelo Mestre. As árvores animadas atacam com o máximo de suas novas habilidades.

Vingança de Allihanna, A

Evocação

Controlar Plantas 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Formulação: 1 rodada

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa que tenha ingerido vegetais nas últimas 24 horas

Duração: 6 rodadas

Teste de Resistência: fortitude (CON) reduz à metade

Resistência à Magia: sim

Para que este ritual possa ser completado, é necessário que a vítima tenha ingerido plantas, vegetais ou frutas nas últimas 24 horas (mesmo que sejam apenas parte de sua dieta), caso contrário a magia falhará automaticamente.

Utilizando os poderes drúidicos, o mago faz com que todos os vegetais fermentem e cresçam dentro do estômago e intestinos da vítima, causando dores absurdas durante 6 rodadas. A cada rodada, o feitiço causa 1d3+1 pontos de dano, além de tornar a concentração ou o combate praticamente impossíveis.

A vítima pode fazer um teste de fortitude (CON) por rodada para diminuir o dano pela metade. Não é incomum vermos a vítima vomitar ou inchar devido à fermentação da comida.

Visão da Criatura Maligna

Adivinhação

Entender Spiritum 3

Componentes: V, G, M (um olho arrancado de um gato)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa ou 1 cadáver que foram feridos fisicamente

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

O mago prepara este maléfico ritual arrancando o olho de um gato ainda vivo sobre o alvo que deseja estudar. Ele então pronuncia as palavras mágicas e finaliza o ritual pondo o olho arrancado sobre a cabeça do alvo.

Tocando os ferimentos de uma pessoa ou cadáver, o mago é capaz de perceber uma imagem mental da criatura que o atacou. Se a vítima não viu o atacante, o mago também não a verá.

Este ritual não funciona se uma criatura sobrenatural (anjos, demônios, vampiros, elementais...) causou o ferimento, mas pelo menos o mago terá ciência disso.

Visões de Spiritum

Adivinhação

Entender Spiritum 5

Componentes: V, G, F (um crucifixo roubado de um padre)

Tempo de Formulação: 10 minutos

Alcance: 0m

Área: 20m de raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Com este ritual, o mago é capaz de enxergar todos os espíritos que estiverem a sua volta, dentro de seu raio de visão. Este ritual pode ser uma experiência bastante assustadora (particularmente nas primeiras vezes em que for realizado), pois os espíritos apresentam a verdadeira forma de sua natureza.

Ao realizar este ritual, o mago também se torna visível para os espíritos. Por isso, um círculo de proteção contra espíritos é altamente recomendado.

Daemon: o mago pode se comunicar com eles com um custo adicional de 2 pontos de magia, mas o ritual não garante que os espíritos respondam ou mesmo falem a verdade para o mago. Mesmo que os espíritos o ignorem, o mago sabe que eles são capazes de ouvi-lo.

Visões do Futuro

Adivinhação

Controlar Metamagia 5

Componentes: V, G, F (braseiro de prata polido, uma bola de cristal), M (essências aromáticas, água pura)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 0m

Efeitos: vê o futuro

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Este ritual permite ao mago vislumbrar cenas do futuro próximo de uma pessoa escolhida. O ritual requer uma bola de cristal e um braseiro, além de ervas especiais que devem ser ingeridas pelo mago antes de realizar o feitiço.

Ele funciona desta maneira: o braseiro é aceso sob a bola de cristal junto com as ervas aromáticas e em seguida apagado com água pura. A fumaça forma imagens rápidas que o mago é capaz de interpretar como acontecimentos que podem vir a ocorrer no futuro. O limite para este ritual é a quantidade de detalhes descobertos ficam a cargo do Mestre. Como o futuro é uma sequência de eventos ainda incertos, o ritual mostra uma linha mais provável de acontecimentos de acordo com o momento em que o ritual está sendo realizado.

Demônios ou anjos muito poderosos, ou outros magos podem modificar ou neutralizar o que um mago bisbilhoteiro está enxergando, se assim desejarem.

Daemon: o ritual consome 5 pontos de Magia por tentativa.

Visões do Passado

Adivinhação

Controlar Metamagia 5

Componentes: V, G, F (um braseiro de ouro polido, uma bola de cristal), M (ervas alucinógenas)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: 0m

Efeitos: vê o passado

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: sim

Este ritual permite ao mago vislumbrar cenas do passado de uma determinada pessoa. O ritual requer uma bola de cristal e um braseiro, além de ervas especiais que devem ser ingeridas pelo mago antes de realizar o feitiço.

Ele funciona desta maneira: o braseiro é aceso sob a bola de cristal e a fumaça forma imagens que o mago é capaz de interpretar como acontecimentos ocorridos no passado. O limite para este ritual é a quantidade de detalhes descobertos sempre ficarão a cargo do Mestre.

Demônios ou anjos muito poderosos podem modificar ou neutralizar o que um mago bisbilhoteiro está enxergando, se assim desejarem.

Daemon: o ritual consome 5 pontos de magia por tentativa.

Vitamina

Transmutação

Controlar Humanos 2

Componentes: V, G, M (comprimidos de vitamina ou frutas)

Tempo de Formulação: 3 rodadas

Alcance: toque

Alvo: 1 pessoa

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: fortitude (CON) anula (benéfico)

Resistência à Magia: sim (benéfico)

Este ritual utiliza como materiais simples comprimidos de vitamina ou frutas frescas. Esta magia funciona tanto no mago quanto em outras pessoas.

O alvo toma um comprimido (ou faz a pessoa tomá-lo) ou come a fruta indicada, alegando que se trata de um fortificante para o corpo. Um Atributo Físico (For, Des, Con em d20 ou FR, CON, DEX, AGI em Daemon) sorteado aleatoriamente fica aumentado em 1d6 pontos por uma cena.

A partir 7º nível, este ritual funciona da mesma maneira, mas o feiticeiro pode escolher qual Atributo será beneficiado pela Magia.

Voar em Pilão

Transmutação

Criar/Controlar Ar/Metamagia 6

Componentes: V, G, F (um pilão)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: ver descrição

Efeitos: permite ao mago e um acompanhante voar

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual de origem russa permite à bruxa e a um acompanhante (que devem permanecer obrigatoriamente dentro do pilão por toda a jornada) voar a velocidades incríveis utilizando o pilão como montaria.

Este voo não é exatamente dentro do espaço aéreo terrestre, pois ele distorce o tempo e o espaço dentro do pilão. O pilão demora uma cena para chegar em qualquer ponto dentro de um mesmo plano, não importando a distância. Para quem está observando do lado de fora do ritual, o voo assemelha-se a uma estrela cadente cruzando os céus.

O pilão não é detectado por radares ou magias de detecção até que se materialize novamente na Terra.

Voar sem Asas

Transmutação

Criar/Controlar Ar 4

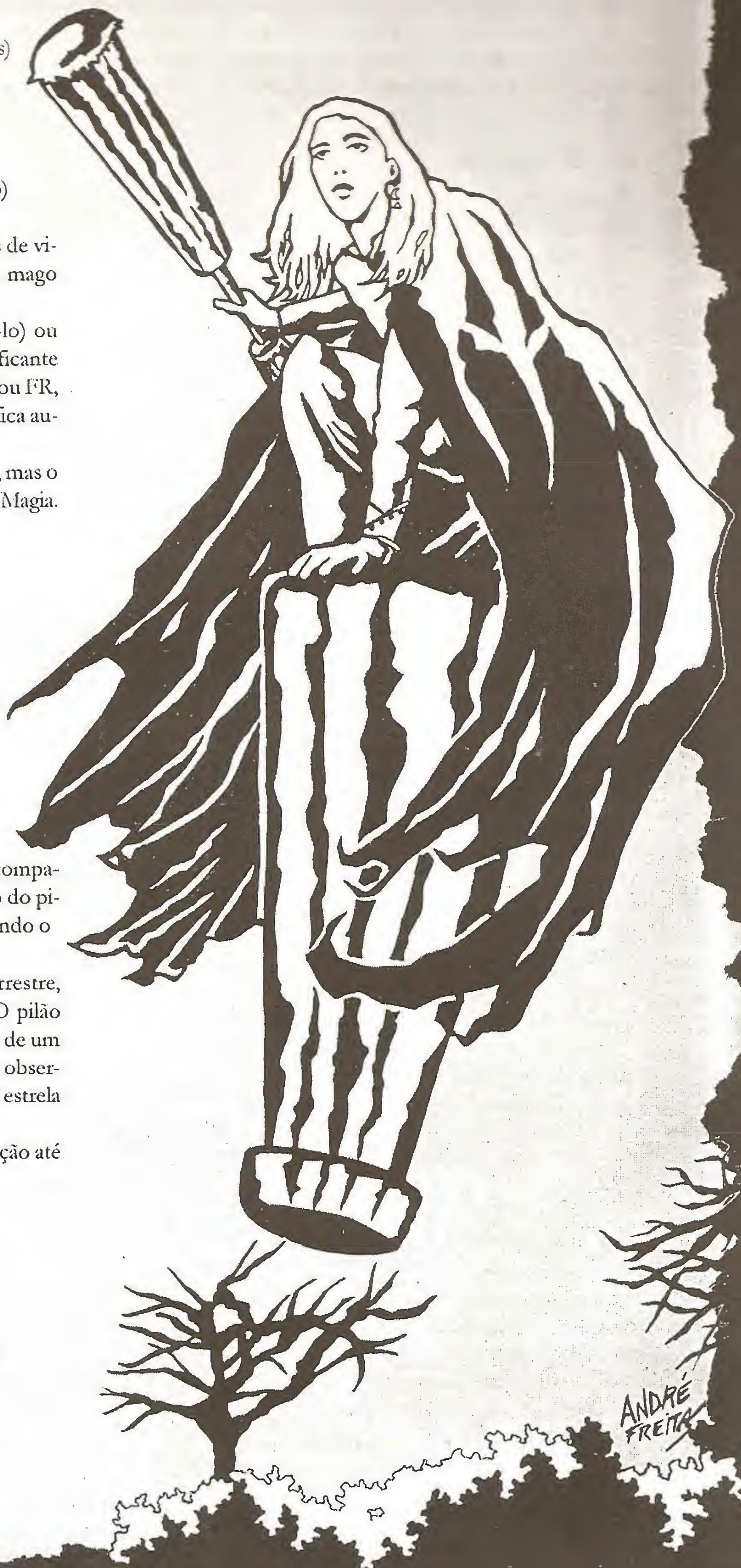
Componentes: V, G, M (uma pena da asa de um anjo)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite ao mago voar

Duração: 1 cena



Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Permite ao mago voar a até 20m/s, com o controle total de seus movimentos, como se estivesse "nadando" no ar, enquanto se desloca misticamente. O movimento de vôo não exige concentração, permitindo ao realizar outras magias.

Vôo Rasante

Transmutação

Controlar Ar 3

Componentes: V, G, F (sapatos de ponta fina)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: o próprio mago

Efeitos: permite ao mago voar a baixa altitude

Duração: 1 cena

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual necessita como fetiche um sapato com ponta fina.

Entoando os versos do ritual, a bruxa pode levitar e voar com velocidade de até 20m/s, desde que arraste as pontas dos pés no chão, como se estivesse correndo muito rápido.

Apesar de não poder sair do chão, este ritual permite a ela flutuar sobre o gelo, sobre a água ou outras superfícies, e deslocar-se com grande velocidade.

Voz de Comando

Encantamento (Compulsão) [ação mental] [dependente do idioma]

Controlar Humanos 6

Componentes: V, G, FD (um símbolo religioso)

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

O mago dá uma ordem a um mortal e esse a obedece cegamente. O mortal tem o direito a um teste de vontade contra CD 36 (WILL vs. 6D) para resistir. O feiticeiro precisa acreditar no amuleto religioso que carrega.

Este feitiço não funciona se realizado por magos ateus.

Voz do Mestre

Transmutação

Entender Spiritum 2

Componentes: V, G

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 100m / nível

Efeitos: carrega uma mensagem até uma pessoa

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Este é um dos rituais mais antigos que existem, datando dos princípios da era da magia. Com ele, o bruxo é capaz de falar até 2 palavras por nível e essas palavras serão carregadas por espíritos por até 100m por nível do mago, fazendo com que uma pessoa escolhida pelo feiticeiro que esteja dentro dessa área ouça perfeitamente as palavras do bruxo.

Note que este é um feitiço que lida com espíritos, não ar, portanto o alvo escutará a mensagem perfeitamente, não importando as condições climáticas (mesmo que o alvo esteja em uma área de silêncio místico ou algum efeito parecido). As palavras atravessam barreiras místicas e mundanas e a única coisa que pode impedir este ritual é uma barreira espiritual. Nenhuma pessoa que estiver próxima do recipiente ouvirá a mensagem além dele.

Usado originalmente para convocar aprendizes ou para ameaçar invasores, este ritual possui muitos efeitos práticos no dia-a-dia dos aventureiros.

Voz Melodiosa das Sereias

Encantamento (Compulsão) [ação mental] [dependente do idioma]

Controlar/Entender Ar/Humanos 2

Componentes: V, F (um sino de bronze)

Tempo de Formulação: 5 rodadas

Alcance: 10m

Alvo: 1 pessoa

Duração: ver descrição

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: sim

Faz com que a voz de uma feiticeira se torne tão doce e majestosa que é quase impossível não prestar atenção nela.

A maga começa a entoar uma canção ou simplesmente conversa com a vítima e depois de algumas rodadas pode dar um comando qualquer, que a vítima obedecerá, podendo fazer um teste de vontade (WILL) para resistir.

O comando não pode causar dano ou destruição na vítima, ou a magia falhará imediatamente.

Vozes

Evocação [sônico]

Controlar/Entender Ar 4

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 30m

Efeitos: ver descrição

Duração: 2 rodadas

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

A magia Vozes permite imitar a voz de qualquer pessoa com 95% de perfeição, ou criar um coral com até 8 pessoas falando ao mesmo tempo.

Esta magia usada em combinação com outras magias como Ventriloquismo, ou Roubar a Voz, pode causar enormes confusões, pois o efeito potencial é muito mais forte.

Windows

Abjuração

Entender Arkanun/Ar/Luz 2

Componentes: V, G, F (um disquete)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: toque

Alvo: 1 computador

Duração: 1 hora

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Ao conjurar esta magia, o computador que o mago estiver utilizando não trará pela duração do ritual, mesmo que ele esteja utilizando o Windows 98.

Este é um ritual muito raro e dificilmente um mago que o conhece ensinará outros magos por livre e espontânea vontade.

Além de garantir a produtividade dos computadores este ritual ajuda a manter a sanidade de seus usuários.

Boatos afirmam existir outras versões deste ritual para outros sistemas operacionais, mas os estudiosos jamais foram capazes de encontrar as outras versões do ritual ou mesmo um computador sob efeito das mesmas.

Xô

Encantamento (Compulsão)

Controlar Animais ou Plantas ou Spiritum 6

Componentes: V

Tempo de Formulação: 1 ação

Alcance: 10m

Área: 10m de raio

Duração: 3 rodadas

Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Existem três versões para este ritual, uma para cada um dos caminhos a seguir: plantas, animais e spiritum. (o Mestre deve determinar qual delas o Personagem conhece). No entanto, eles fazem essencialmente a mesma coisa: afastam criaturas inimigas.

Quando estiver sob ataque de um bando de animais, o mago pode conjurar a versão para animais dizendo a palavra "xô". Todos os animais que estiverem dentro da área de efeito se afastarão durante 3 rodadas. Caso seja impossível sair do local onde estiverem, os animais ficarão em um canto. Em nenhum momento eles sentirão medo ou qualquer outra coisa: apenas estarão compelidos a se afastar do mago. Os animais não arriscarão suas vidas na tentativa de se afastar do mago, mas procurarão cumprir a tarefa da melhor maneira que suas capacidades permitir. A magia afeta inclusive os animais aliados do mago.

O ritual funciona do mesmo jeito para criaturas-plantas na versão do Caminho das Plantas e para qualquer tipo de espírito no Caminho de Spiritum.

Curiosamente, a versão do Caminho dos Humanos jamais foi desenvolvida com sucesso. Portanto é impossível afetar humanos, elfos, anões ou qualquer outra raça humanóide com este tipo de efeito. Não se sabe o motivo disso até hoje.

Yahoo

Adivinhação

Entender Plantas 3

Componentes: V, G, M (um pedaço de papel e tinta)

Tempo de Formulação: 30 minutos

Alcance: 1 biblioteca

Efeitos: encontra qualquer informação que esteja presente em uma biblioteca

Duração: instantânea

Teste de Resistência: vontade (WILL) anula

Resistência à Magia: não

O mago espanhol Guillermo Puerta ficou mais famoso pelo tamanho de sua biblioteca pessoal do que por suas habilidades místicas. Sua obsessão por livros o obrigou a mudar de castelo por 2 vezes, ambas para versões maiores. Logo após a segunda mudança, sua vida foi sacudida por um terremoto.

O tremor não chegou a abalar as estruturas de sua fortaleza, mas fez com que centenas de milhares de pergaminhos fossem tirados de suas prateleiras, tornando a consulta impossível.

Puerta conjurou um demônio menor de Arkanun e lhe incumbiu a tarefa de achar quaisquer documentos que precisasse. De algum modo, o pequeno Yahoo (o demônio achou que o grito de felicidade de Puerta era na verdade seu nome!) era capaz de encontrar qualquer coisa que seu mestre desejasse, mas jamais arrumou a biblioteca.

O problema é que Yahoo tinha um senso de humor estranho e acabava trazendo para Puerta alguns pergaminhos que não tinham qualquer relação com o que ele desejava. Por exemplo, Yahoo adora mostrar os pergaminhos sobre um certo jogo de cartas toda vez que Puerta precisava pesquisar sobre os turcos, alegando que a grafia parecia o confundia.

Resignado, Puerta passou os últimos anos de sua vida desenvolvendo uma magia que permitisse a ele mesmo encontrar o que desejasse, de modo a se livrar das travessuras de Yahoo. Puerta conseguiu, batizando a magia com o nome do demônio.

Zumbi

Necromancia

Controlar Humanos/Arkanun 3

Componentes: V, G, M (um pedaço de pele de zumbi)

Tempo de Formulação: 2 rodadas

Alcance: o próprio mago

Efeitos: dá ao mago os poderes de um zumbi

Duração: 1 cena

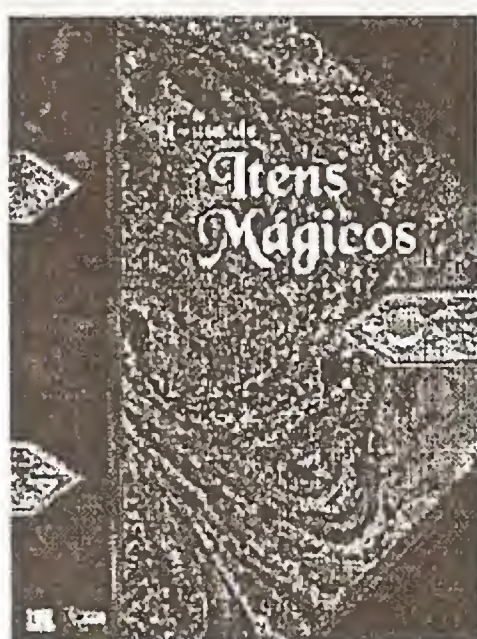
Teste de Resistência: nenhum

Resistência à Magia: não

Este ritual repulsivo faz com que o mago adquira as mesmas características de um zumbi — seu corpo apodrece, despedaça, suas mãos tornam-se garras e passa a exalar o cheiro da morte. Por outro lado, o mago torna-se imune a feitiços que afetem a mente, paralisção, venenos, feitiços de sono e doenças. Suas garras causam 1d6+1 pontos de dano e seu toque pode causar paralisia, como nos zumbis.

Como pontos negativos, o mago pode ser afetado por feitiços que afetam mortos-vivos como Controlar ou Afastar Mortos-Vivos.

Outras Publicações



Guia de Itens Mágicos

O aguardado livro sobre itens mágicos, artefatos e relíquias finalmente saiu!

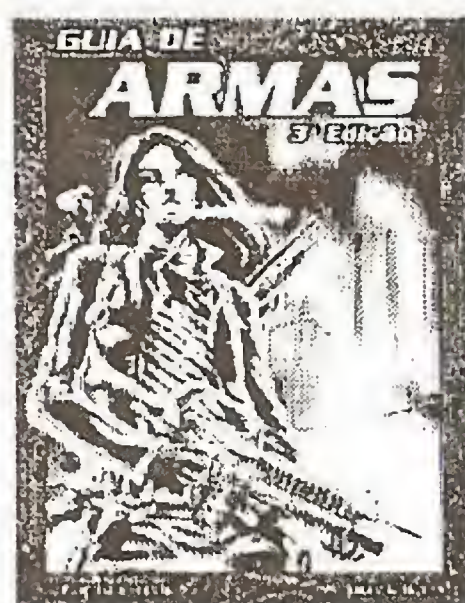
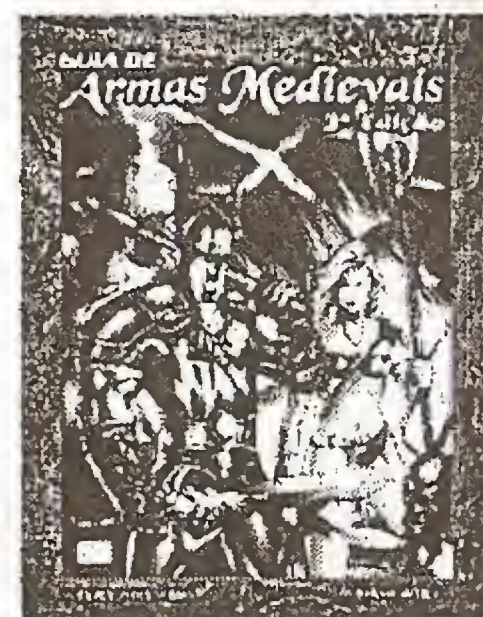
Este Guia traz para você cerca de 1.000 novos itens, entre anéis, poções, óleos, elixires, varinhas, cajados, varas, gemas, pedras, amuletos, correntes, braceletes, bolsas, roupas, botas, capas, armaduras, escudos, espadas, machados, lanças e uma infinidade de outros artefatos místicos.

Os Itens Mágicos estão classificados em: fracos, médios e fortes (aqueles itens que sempre acompanham os personagens) e artefatos, cada um com sua história, descrição e características exclusivas, além de um desenho para cada item mágico, assim você pode saber exatamente que tipo de item seu personagem está carregando.

Guia de Armas Medievais

Este é o segundo de uma série de livros que visam auxiliar aos Mestres e dar mais opções aos Jogadores de RPG. Neste Guia de Armas você encontrará quase 200 tipos diferentes de armas detalhadas, desde as mais inocentes facas de cozinha e dardos de arremesso até a temida Dragonlance, passando por machados, espadas, maças e muitas, muitas outras.

Este livro serve para os Mestres darem mais cor às suas Aventuras, bem como seus Jogadores individualizarem seus Personagens. Inclui descrições, dados de jogo e estatísticas de adagas, machados, espadas, lanças, martelos, manguais, maças, chicotes, arcos, bestas e outras!



Guia de Armas de fogo

A segunda edição do Guia mais vendido no Brasil sobre armas de fogo! Neste Guia você encontrará mais de 350 tipos de armas detalhadas: revólveres, pistolas, armas antigas, submetralhadoras, escopetas, rifles de caça, fuzis militares, metralhadoras pesadas, granadas e armas experimentais. E ainda é totalmente ilustrado, cada arma com a sua "foto" junto às estatísticas, assim você saberá que arma seu personagem está carregando.

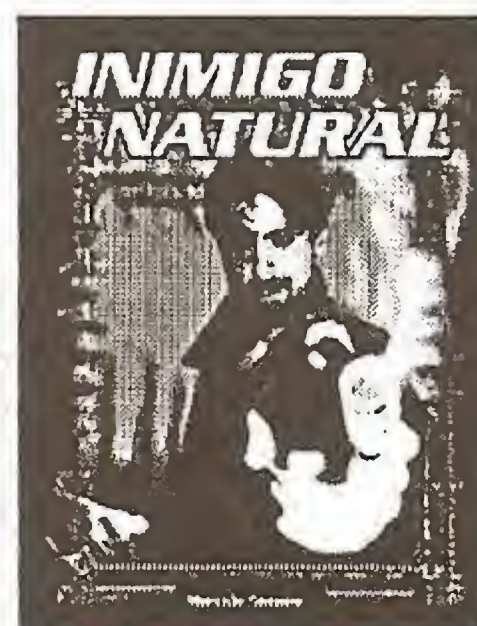
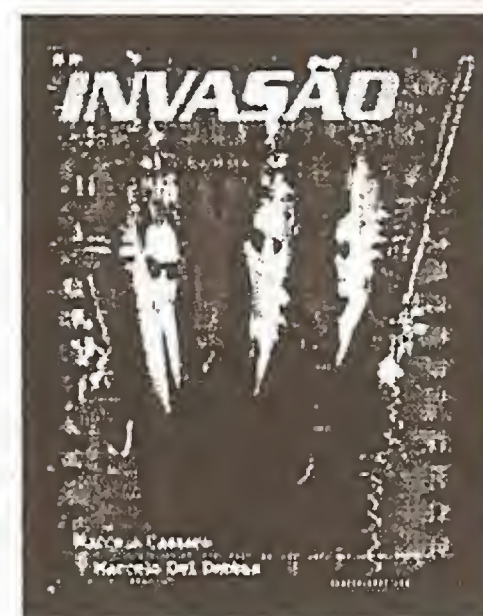
O Guia é compatível com os RPGs: Sistema DAEMON (Arkanun, Trevas, Invasão, Anjos, Demônios e Vampiros Mitológicos); GURPS, Shadowrun, Cyberpunk 2020 e Storyteller (Vampiro, Lobisomem e Mago)

Invasão 2ª Edição

Todas as histórias de conspiração que você já leu ou ouviu são verdadeiras.

Agências secretas infiltradas no governo de diversos países estão empenhadas em esconder a verdade da população. Acordos com aliens foram feitos em benefício dessas agências, acobertando a guerra entre duas raças alienígenas.

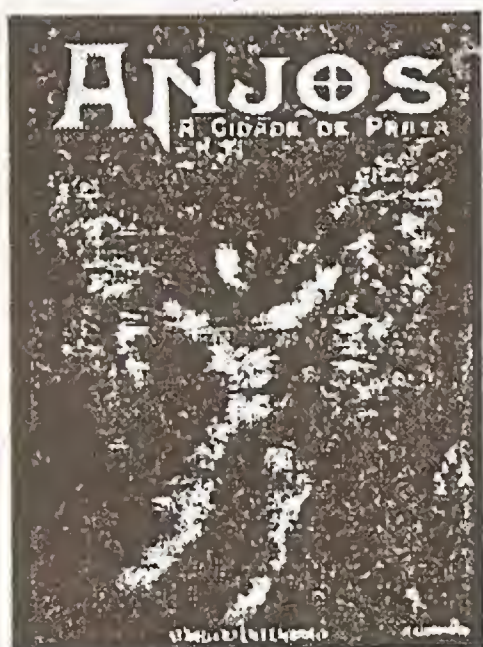
INVASÃO traz regras para criação de Personagens agentes do FBI (incluindo US Marshalls, Arquivos e DEA), Projeto Majestic-12, NORAD/UFO Team (grupo militar secreto envolvendo equipes com poderes paranormais), Umbra Domini (facção moderna dos cavaleiros templários que emprega alta tecnologia), MiB (Homens de Preto) e Independentes (ufólogos, repórteres, experts e hackers) que sempre acabam envolvidos nestes casos.



Inimigo Natural

Em 1976, as sondas Viking I e II pousaram em Marte. Os cientistas disseram que não haviam formas de vida, mas era uma grande mentira. Com o estudo do DNA dos vírus encontrados em Marte, os cientistas do NORAD foram capazes de duplicar duas das mais perigosas criaturas que já pisaram o sistema solar, as raças inimigas Phobos e Deimos.

Verdadeiros demônios superpoderosos, estas criaturas conseguiram escapar dos laboratórios e infectar outras pessoas, criando uma raça de híbridos humanos-alienígenas que ameaçam a segurança da humanidade. Para contê-los, o exército americano autorizou a criação de uma equipe especial chamada Equipe Ares, composta de agentes muito bem equipados e voluntários que receberam doses menores dos próprios vírus Phobos e Deimos, conferindo a eles poderes semelhantes (embora mais fracos) que os monstros que irão caçar.



Anjos: A Cidade de Prata

Este RPG explica detalhadamente as cinco castas de anjos que habitam a Cidade de Prata, possibilitando a utilização dos anjos tanto como Personagens quanto como NPC's: **Corpore**, os anjos da Guarda; **Protetore**, os anjos cabalísticos; **Captare**, os caçadores de demônios; **Recípere**, os negociantes de almas e **Nimbus**, os governantes celestiais. Traz também regras para construção de personagem em qualquer período do tempo (presente, futuro, Antiguidade ou Idade Média), poderes angelicais, itens mágicos, armas, magias e Rituais utilizados pelos anjos em suas batalhas contra as forças das Trevas, além de novas Perícias e Aprimoramentos.

Além disso, há uma lista com a descrição dos 250 anjos mais poderosos de todos os tempos, para serem utilizados como NPC's ou idéias para Aventuras.

Demônios: A Divina Comédia

Totalmente baseado nos livros *A Divina Comédia* e *Paraíso Perdido*, DEMÔNIOS mantém-se 100% fiel ao texto e às descrições de Alighieri e Milton sobre o Inferno.

DEMÔNIOS traz a descrição completa de cada um dos nove Círculos do Inferno, incluindo um mapa. Descreve todas as criaturas, fortalezas, construções e monstros que habitam a dimensão demoníaca. Traz a história completa do Inferno, desde a queda de Lúcifer até os dias de hoje, explicando detalhadamente as razões da guerra celestial.

Regras para criar Personagens e NPCs demônios, anjos caídos, hellspawns, death knight, succubi e incubi, espectros, hordas demoníacas e gremlins, bem como novos poderes demoníacos. Novos itens mágicos, regras para a criação de gárgulas, imps, homúnculos, familiares e mandrágoras.



Arkanun 3ª Edição

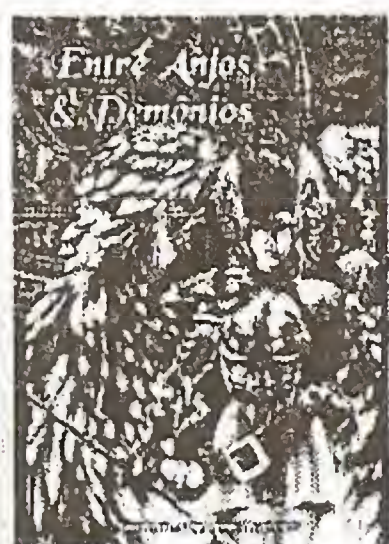
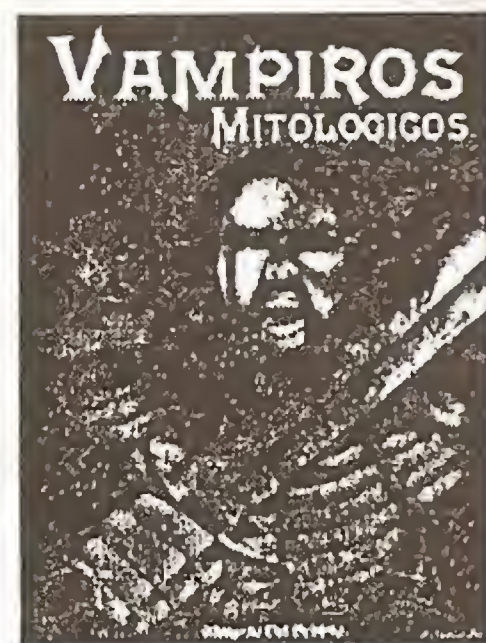
Um dos mais antigos, conhecidos e conceituados RPGs do Brasil, Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavam segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em Mitologia e Ocultismo Medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos Kits (todos compatíveis com os Kits apresentados em *TORMENTA*), novos Rituais e exemplos de magias, Ordens e Sociedades Secretas Medievais e exemplos das Onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.

Vampiros Mitológicos

Totalmente baseado em culturas reais, VAMPIROS MITOLÓGICOS traz a descrição completa das principais raças de vampiros, originários das diferentes culturas antigas.

Conheça os **Strigoi**, vampiros romanos que acompanharam toda a expansão do império; **Ekimdu**, vampiros babilônicos resultado da comunhão do homem com um espírito maligno; **Asimani**, os temíveis feiticeiros imortais africanos que se alimentam de carne humana; **Lamia**, os vampiros serpentes da cultura grega; **Vrikolakas**, os filhos amaldiçoados de Licaon, condenados a vagar pela terra em companhia de seus irmãos lobisomens; **Kiang-Shi**, os vampiros mandarins chineses; e finalmente os **Rakshasa**, vampiros-demônios hindus adoradores da deusa Kali. Conheça seus poderes, costumes e fraquezas. Inclui a biografia dos principais vampiros literários de todos os tempos, incluindo Vlad Teppes (Drácula), Condessa Bathory, Lestat de Lioncourt, Barnabás Collins, Nicholas Knight, entre outros.



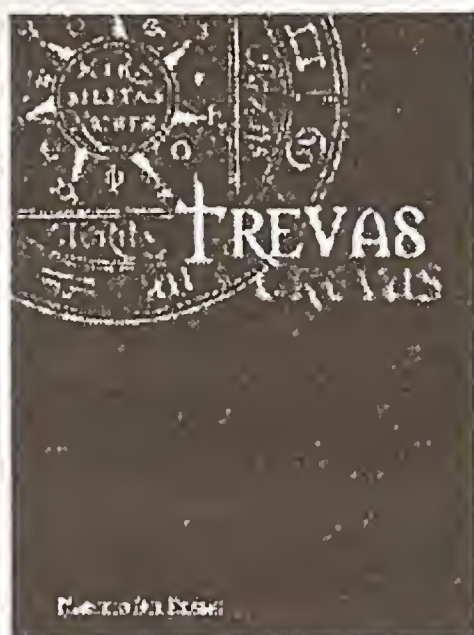
Entre Anjos e Demônios

A misteriosa Irmandade Rubra ressurgir após séculos de inatividade. Um mago dos tempos da Babilônia recebe ajuda de demônios. Um Serafim planeja um confronto. Espíritos tornam-se agressivos ante qualquer ser sobrenatural. E um grupo de anjos é envolvido em uma conspiração de grandes proporções.

Primeiro romance ambientado em um RPG nacional, *Entre Anjos e Demônios* reúne diversas facções em luta pelo domínio dos humanos. Cenas empolgantes de negociação, espionagem mística, ocultismo e muita mitologia brasileira.

Entre Anjos e Demônios empolga do início nebuloso ao final surpreendente.

Baseado no livro *TREVAS*.



TREVAS

Infiltrados em nossa sociedade, Anjos e Demônios disputam palmo a palmo a vitória na Guerra entre o Céu e o Inferno, usando os humanos como peças em seu jogo de xadrez celestial. Neste RPG, você está convidado a fazer parte dos mortais que sabem a verdade.

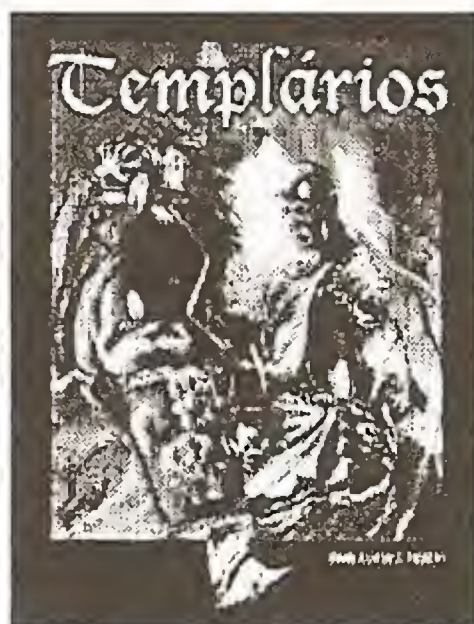
Após quase dez anos desde sua primeira versão em Fanzine, a Daemon Editora tem o prazer em anunciar a Terceira edição de um dos mais conhecidos jogos de interpretação do Brasil. Sua terceira edição marca também o início de um projeto ambicioso, de liberar as Regras do sistema Daemon para uso dos Jogadores e Mestres em seus próprios Universos de Jogo.

ISBN 85-87013-26-2, 224pgs, Hard Cover, R\$ 36,00

Clube de Caça

Escrito originalmente por J.M. Trevisan para a Revista Dragão Brasil, o Clube de Caça conquistou rapidamente muitos fãs, mestres e jogadores. A adaptação do Clube para a linha Trevas traz muitas novidades em relação ao material já publicado, principalmente textos sobre Caçadores de Anjos e Demônios. O Livro trará regras completas para jogar com membros do Clube de Caça, Membros dos Templários, da Casa de Deus, Daíphires (humanos filhos de vampiros), Amazonas, Caçadores de Anjos e a Ordem do Templo Solar.

ISBN- 85-87013-25-4, 96pgs, Soft Cover, R\$ 20,00



Templários

A primeira Ordem do Templo surgiu com os discípulos do grande mago Salomão, em Jerusalém, um milênio antes da vinda de Cristo. Desta Ordem de sacerdotes guerreiros surgiram as bases do que mais tarde se chamariam cavaleiros templários.

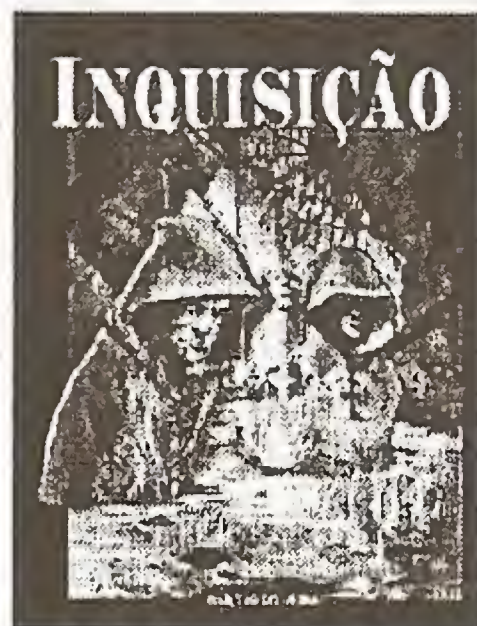
TEMPLÁRIOS traz regras para criar os caçadores de demônios mais temidos de todos os tempos, desde sua origem até os dias atuais. Conheça os **Cavaleiros do Templo** (templários originais), **Cavaleiros do Graal** (remanescentes da Távola Redonda), **Cavaleiros**

italceiros (responsáveis pela proteção dos fiéis em suas peregrinações a Jerusalém), **Ordem de Rhodes**, **Ordem de Malta**, **Ordem de Aviz** (Templários brasileiros) e **Umbra Domini**, entre outras. Inclui ainda uma Timeline completa sobre os principais acontecimentos envolvendo os Templários, regras para pontos de Fé e para Campanhas Heróicas e de Aventuras.

Inquisição

Criada pela Igreja Católica no século XIV, a Inquisição perseguiu e destruiu mais feiticeiros que qualquer outra instituição no mesmo período. Formada por padres, guerreiros e monges, era responsável por garantir a hegemonia da Igreja sobre as demais crenças. INQUISIÇÃO traz regras para criar personagens **Inquisidores**, **Gladius Dei** (soldados e guerreiros valorosos a serviço da Igreja, também conhecidos como o braço armado da Inquisição), **Scholars**, os estudiosos e pesquisadores do oculto e do sobrenatural, **Exorcistas** (os caçadores de demônios), **Discípulos de São Cipriano** (uma nova cabala, infiltrada na Inquisição, que usa os grimórios e tomos capturados em seu próprio benefício) e finalmente, o **Sagrado Tribunal**, os Inquisidores dentro dos Inquisidores.

Além disto, INQUISIÇÃO inclui uma linha de tempo com acontecimentos relacionados à Inquisição, regras de Fé e a descrição das principais igrejas e bases de operação do Tribunal do Santo Ofício.



Spiritum, o Reino dos Mortos

SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS traz a explicação detalhada dos planos Espirituais, Umbrais, Etércos e Astrais; suas regras, suas criaturas, seus anjos e demônios.

Totalmente baseado no Espiritismo, Teosofia e Mitologias antigas, SPIRITUM traz regras para criação de Personagens Fantasmas (Os habitantes de Spiritum), Aparições (pessoas que morreram, mas que ainda possuem assuntos inacabados na Terra), Espectros e Obsessores (os Demônios espectrais), Médiuns (a ligação entre os vivos e os mortos), magos da Ordem da Rosa e da Cruz, Estudiosos do Umbral (escolas de magia especializadas no Caminho dos Espíritos), Videntes, Oráculos e Nephelins (filhos de anjos e humanas).

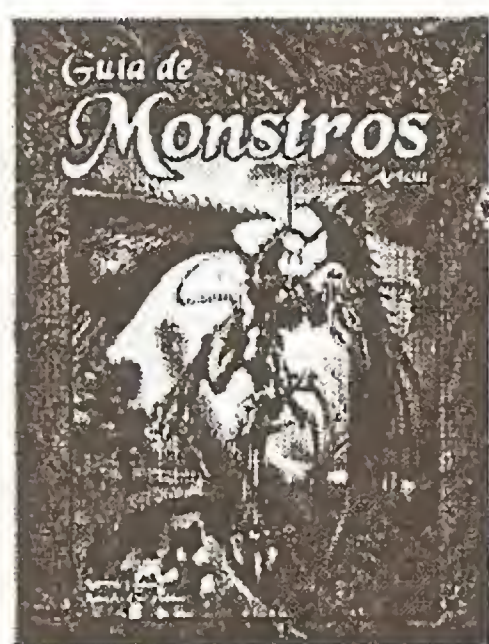
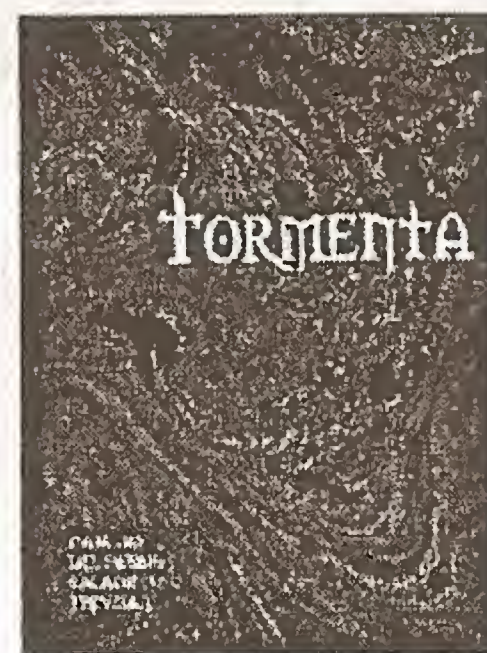
Tormenta

Imagine um mundo de magias, aventuras e tesouros. Imagine terríveis vilões, monstros perigosos e histórias fabulosas. Faça parte disso tudo em Arton!

A Editora Daemon tem o prazer de apresentar a terceira edição de **TORMENTA**, o ambiente de RPG mais jogado no Brasil. Como você pode ver, esta edição caprichada traz muitas novidades para os antigos mestres, bem como um universo inteiro para ser explorado por novos jogadores.

Aqui você encontrará todas as aventuras, mapas, cidades, NPCs, planos, monstros, regiões e personagens que já foram publicados na revista **DRAGÃO BRASIL**, já ajustados para a versão mais atualizada, organizada e compatível com todo o restante do material... dessa forma, **Tormenta 3ª edição** serve como o guia de referência definitivo para Arton, contendo todas as informações necessárias para começar sua campanha agora mesmo.

Com tudo isso, não é de se estranhar que **Tormenta 3ª edição** possua agora 288 páginas, o que o torna o **MAIOR** livro de RPG já escrito por brasileiros. Sem dúvida, um marco na história do RPG.



Guia de Monstros de Arton

Um dos mais completos manuais de monstros já produzido no Brasil. O Guia de Monstros de Arton contém mais de 300 criaturas, com desenhos, Atributos, Características, Habilidades e Poderes para uso em RPGs Medievais.

Inclui desde Orcs, Gnolls, Goblins e Ogres até os terríveis Dragões, passando por zumbis, espectros, escorpiões gigantes, hárpias, unicórnios, manticores, serpentes gigantes, trolls e centenas de outras criaturas.

O GUIA possui criaturas provenientes das lendas de Arton, criadas e desenvolvidas pelos Autores de **TORMENTA**.

Lua dos Dragões

Um dos mais antigos e favoritos temas da ficção científica que aconteceria se os dinossauros não tivessem sido extintos? Se fossem eles e não os macacos, os precursores da espécie humana? Que tipo de criaturas dominariam o nosso mundo hoje?

LUA DOS DRAGÕES fala sobre um lugar assim. Não a Terra, mas o satélite natural de um planeta distante — como as luas de Júpiter, onde especula-se que possa existir ou ter existido vida. Um mundo primitivo, de selva e feras, de luta pela sobrevivência. Um mundo onde tribos de homens-dragões tentam evoluir rumo a uma legítima civilização.

LUA DOS DRAGÕES é o romance original que inspirou a belíssima e premiada mini-série em quadrinhos de André Vazzios e a origem de toda a estrutura do continente de Galrasia, em **TORMENTA**.



Vampiros Principia Discordia



*A Arte de se contar uma mentira tantas vezes
e de maneiras tão diferentes que ela se torna uma verdade.
Vampiros não existem.*

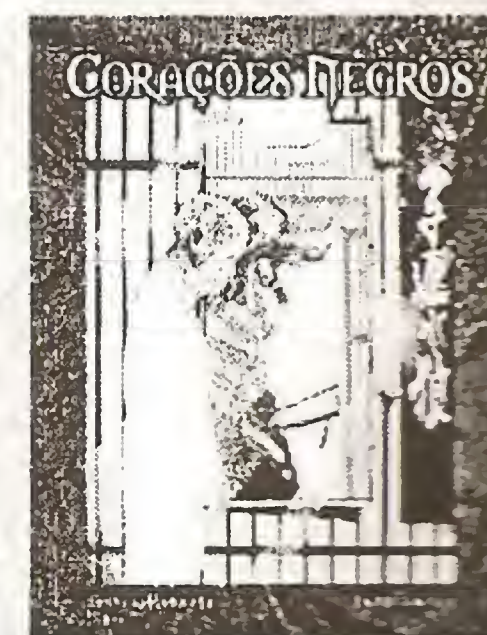
Principia Discordia é o primeiro romance escrito por Marcelo Del Debbio. Traz as origens da ambientação de Londres, incluindo a descrição de seus habitantes mais antigos e poderosos. O livro conta em detalhes como funciona o Conselho de Londres e o Conselho de Edimburgo, bem como a guerra travada entre dois vampiros milenares, Kravinoth e Patrick Purple skull. Baseado nas lendas e histórias de vampiros da Inglaterra, Principia Discordia é uma leitura obrigatória para os fãs do universo de Trevas.

Divisória do Mestre

A **DIVISÓRIA DO MESTRE** possuiu as principais tabelas utilizadas no Sistema Daemon (podendo ser usada com **TORMENTA**, **Arkanun**, **Invasão**, **Anjos**, **Demônios**, **Vampiros**, **Templários** e outros), de modo a facilitar a coordenação das aventuras pelos Mestres de Jogo.

CORAÇÕES NEGROS, aventura pronta inclusa neste produto, é uma mini-Campanha para **TREVAS**, ambientada em Londres, para jogadores iniciantes ou intermediários.

Há uma descrição detalhada do cenário, trechos de um diário, fichas completas de 7 Personagens prontos para jogadores e dicas para criar continuações neste empolgante cenário. Um mapa de Londres indica os principais locais descritos na aventura.



Índice do Grimório Pessoal

01 _____
02 _____
03 _____
04 _____
05 _____
06 _____
07 _____
08 _____
09 _____
10 _____
11 _____
12 _____
13 _____
14 _____
15 _____
16 _____
17 _____
18 _____
19 _____
20 _____
21 _____
22 _____
23 _____
24 _____
25 _____
26 _____
27 _____
28 _____
29 _____
30 _____
31 _____
32 _____
33 _____
34 _____
35 _____
36 _____
37 _____
38 _____
39 _____
40 _____
41 _____
42 _____
43 _____
44 _____
45 _____
46 _____
47 _____
48 _____
49 _____
50 _____

51 _____
52 _____
53 _____
54 _____
55 _____
56 _____
57 _____
58 _____
59 _____
60 _____
61 _____
62 _____
63 _____
64 _____
65 _____
66 _____
67 _____
68 _____
69 _____
70 _____
71 _____
72 _____
73 _____
74 _____
75 _____
76 _____
77 _____
78 _____
79 _____
80 _____
81 _____
82 _____
83 _____
84 _____
85 _____
86 _____
87 _____
88 _____
89 _____
90 _____
91 _____
92 _____
93 _____
94 _____
95 _____
96 _____
97 _____
98 _____
99 _____
100 _____

Grimório

NOME: _____	Formas e Caminhos: _____
Escola: _____	Componentes: V, G, M, F, FD, XP
Tempo de Formulação: _____	Alcance: _____
Alvos, Efeitos ou Área: _____	Duração: _____
Teste de Resistência: _____	Resistência à Magia: _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

NOME: _____	Formas e Caminhos: _____
Escola: _____	Componentes: V, G, M, F, FD, XP
Tempo de Formulação: _____	Alcance: _____
Alvos, Efeitos ou Área: _____	Duração: _____
Teste de Resistência: _____	Resistência à Magia: _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

NOME: _____	Formas e Caminhos: _____
Escola: _____	Componentes: V, G, M, F, FD, XP
Tempo de Formulação: _____	Alcance: _____
Alvos, Efeitos ou Área: _____	Duração: _____
Teste de Resistência: _____	Resistência à Magia: _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

NOME: _____	Formas e Caminhos: _____
Escola: _____	Componentes: V, G, M, F, FD, XP
Tempo de Formulação: _____	Alcance: _____
Alvos, Efeitos ou Área: _____	Duração: _____
Teste de Resistência: _____	Resistência à Magia: _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

OPEN GAME LICENSE

Version . 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your

Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Rules Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.;
Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Grimório

Esta é uma obra de ficção.

Apesar de muitos dos Rituais citados neste livro terem sido extraídos de lendas e histórias reais de diversos povos, a Magia e os Rituais como são aqui descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir seriamente os participantes.

Mesmo os eventos, agências, Sociedades Secretas e personagens verdadeiros citados aqui são tratados de forma ficcional.

Grimório traz para você 666 novos rituais, para uso em qualquer tipo de campanha.

Este é apenas um jogo.

A realidade é muito pior.



20
system

Sistema
Daemon

ISBN 85-87013-31-9



9 788587 013316